VISIT…

LANZAROTE Caliente.COM

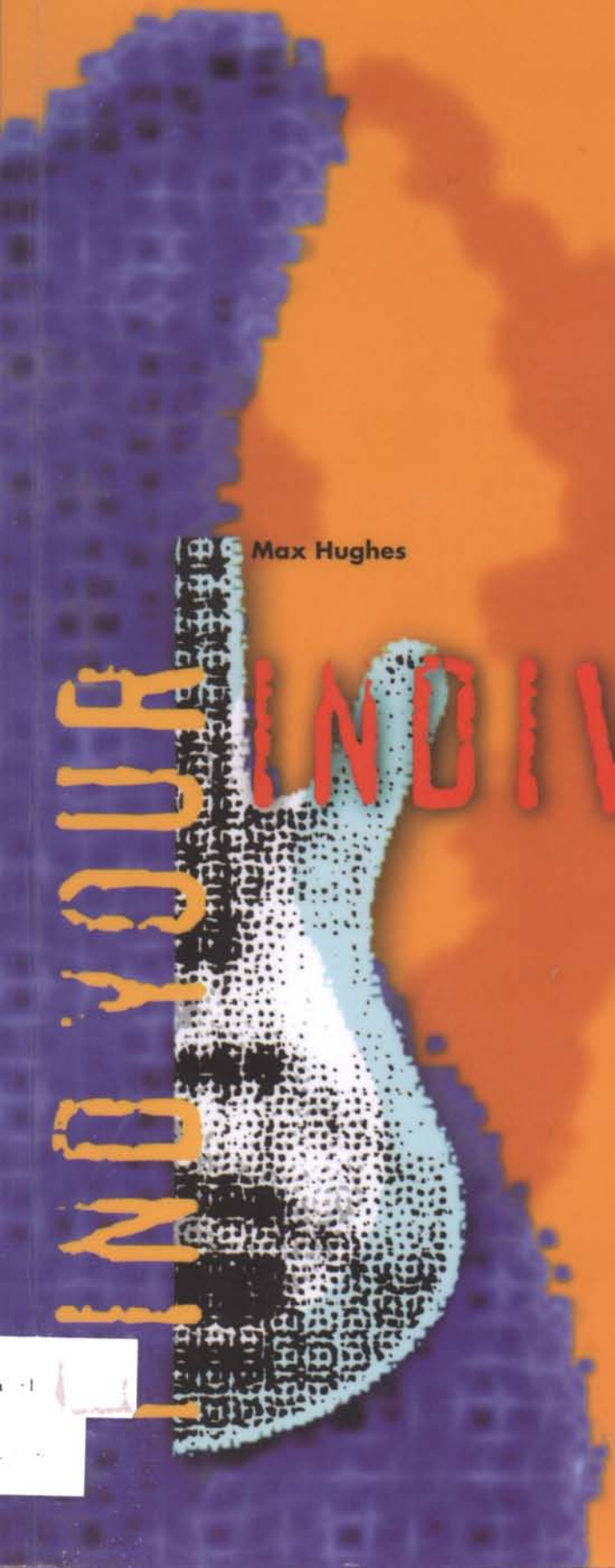
creative solo bass

inklusive CD

Max Hughes

FIND YOUR INDIVIDUAL WAY

to play the bass guitar



AMA VERLAG

creative solo bass

Max Hughes

AMA VERLAG

42,80

Impressum

Alle Rechte vorbehalten
Copyright © 1997 by
AMA Verlag GmbH
Postfach 1168
50301 Brühl

Umschlagillustration und Gestaltung: i-dentität, Solingen
Notensatz auf Score Perfect Professional
Gesamtleitung: Detlef Kessler

Printed in Germany

ISBN 3-927190-79-9

Vorwort

There are many paths connected to the musician within you. CREATIVE SOLO BASS can help you find your individual way.

Durch traditionelle Lehrbücher bekommt man meist vermittelt, wie bestimmte Spieltechniken, Stile, Effekte, harmonische Konzepte etc. funktionieren, die irgendwann einmal von kreativen Musikern geprägt wurden. Im Sinne der musikalischen Allgemeinbildung und einer gewissen Professionalität ist dies sicher auch wichtig und interessant. Wenn man Musik aber nicht nur als ein mehr oder weniger perfekt zu beherrschendes Handwerk betrachtet, ist es viel reizvoller, Initiator statt Imitator zu sein und die Fähigkeit zu entwickeln, das eigene Spiel auch auf eine ganz individuelle Weise zu prägen.

Ein wichtiges Ziel von CREATIVE SOLO BASS ist es, die Verbindung zwischen dem spieltechnischen Beherrschen des Instruments und der Erweiterung des musikalischen Horizonts so auszubauen, daß dir vor allem die Musik zugänglich wird, die, bewußt oder unbewußt, längst in dir drin ist. Dazu bedarf es vor allem einiger wichtiger Anstöße und Anregungen, in denen Musik in ihren Zusammenhängen erklärt und mit einer Methodik zum Erlernen verknüpft wird. Von dieser Feststellung ausgehend habe ich für dieses Buch eine Auswahl von Material zusammengestellt, das sich im Laufe meiner langjährigen Arbeit mit Student(inn)en als besonders effektiv erwiesen hat. Die zum Teil recht unkonventionelle Art und Weise, mit dem Bass umzugehen, soll dabei vor allem zum Erforschen weiterer spieltechnischer und musikalischer Möglichkeiten anregen. Keinesfalls sollte dadurch der Eindruck entstehen, daß die traditionellen Rolle des Instruments im Ensemble vernachlässigt wird. Ganz im Gegenteil: Dieses Buch soll als Ergänzung dazu dienen. Schließlich wissen wir anhand vieler Beispiele, welch großen Einfluß die Emanzipation des Basses als Soloinstrument auf die Entwicklung der Musik insgesamt genommen hat.

You get what you give. Ein Buch oder ein Lehrer kann Beispiele zeigen, Ideen vermitteln, Material mitgeben und helfen, das Üben effektiv zu organisieren. Die kreative Auseinandersetzung mit der Musik kann dir keiner abnehmen, aber dem Ziel, dein Instrument vielseitig kennenzulernen und neue musikalische Mittel zu entdecken, kannst du mit CREATIVE SOLO BASS ein Stück näher kommen. Dabei wünsche ich dir viel Spaß und gutes Gelingen!

MAX

P.S.: Einen herzlichen Dank an Marleaux Bass Guitars, Karsten Sahling, Axel Genannt, Uwe Götz, Wolfgang Fiedler und an alle meine Schüler und Student(inn)en.

Ziele und Methoden

Viele Lehrbücher sind so aufgebaut, daß man fortschreitend ein Kapitel nach dem anderen abarbeiten sollte. Bei CREATIVE SOLO BASS trifft das nicht zu, weil das individuell zu bestimmende Ziel (und natürlich der Stand der Vorkenntnisse) darüber entscheidet, wo im Moment der geeignetste Ansatz für die Beschäftigung damit ist.

Das Buch ist, grob betrachtet, in drei Schwerpunkte unterteilt (Spieltechnik, Tonmaterial und Gestaltungsmittel), die stets miteinander korrespondieren. So gibt es beispielsweise im Umgang mit Akkorden ganz mechanische/spieltechnische Aspekte, die aber keinesfalls ohne weitere Kenntnisse über Stimmführung, Voicings, Skalen etc. in kreativem Sinne anwendbar sind. Da aber die Vorkenntnisse grundsätzlich recht unterschiedlich entwickelt sein dürften, erleichtert die thematische Trennung das Konzentrieren auf die im Moment gerade anstehenden Probleme.

Die Reihenfolge der Themen und Beispiele im Buch ist auch aus dieser Sicht nicht ganz zufällig, wenngleich, wie bereits gesagt, eine wechselseitige Beziehung zwischen den Abschnitten besteht. So ist z.B. die Beherrschung spieltechnischer Grundlagen zwangsläufig eine Voraussetzung dafür, daß mit den gestalterischen Mitteln gezielt und kontrolliert umgegangen werden kann. Es ist also ganz folgerichtig, daß im ersten Teil des Buches zunächst das kontrollierte Erzeugen von Tönen, Pausen, Akkorden etc. im Mittelpunkt steht, während erst weiter hinten an der Verfeinerung des musikalischen Ausdrucks gearbeitet wird. Aber egal, ob gerade die Mechanik der linken Hand oder die Beschäftigung mit Skalen im Mittelpunkt steht: In jedem Falle sollten wir immer nach den Verbindungen zu anderen Themen des Buches suchen und in allen Übungen und Stücken die musikalische Seite sehen. Durch die jeweils gesetzten Schwerpunkte sollten keinesfalls die anderen musikalischen Kriterien aus den Augen verloren werden, auch nicht vorübergehend.

Die meisten der Übungen und Stücke dienen weniger dem Ziel, von dir ausschließlich in der gezeigten Form trainiert zu werden, sondern sollen auch als Beispiele für Möglichkeiten und Wege stehen, die du davon abweichend selbst bestimmen kannst und sollst. Damit trägst auch du ein großes Stück Verantwortung für den Nutzen, den dir das Material für deine ganz individuellen Bedürfnisse bringt.

Die auf der CD verwendeten Mittel sind, genau wie die Substanz der Übungen und Stücke im Buch, so allgemeingültig gehalten, daß es völlig unabhängig vom Instrument und vom Sound anwendbar ist. Dazu gehört auch, daß alles unter Berücksichtigung der Möglichkeiten auf einem "ganz normalen" 4-Saiter-Bass konzipiert ist, wenngleich 5- und 6-Saiter natürlich das Spektrum der Möglichkeiten entsprechend erweitern. Damit ist eine weitgehende Unabhängigkeit davon gewährleistet, ob deine musikalischen Ziele in der Arbeit mit dem Buch eher traditionell oder mehr experimentell, stärker auf Jazz oder mehr auf Pop ausgerichtet sind.

CD-Tracks

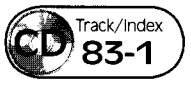
Die Liste gibt Aufschluß darüber, auf welcher Seite die Noten und Erläuterungen zu den CD-Tracks zu finden sind. Damit wird es erleichtert, die Themen der in der Beschäftigung mit dem Buch durch das Anhören der CD zu bestimmen.

Track – Index	Seite
1	10
2 – 1	11
2 – 2	11
3	13
4	14
5	14
6	14
7	15
8 – 1	15
8 – 2	15
9	15
10	16
11 – 1	16
11 – 2	17
12 – 1	17
12 – 2	17
13	17
14 – 1	18
14 – 2	18
15 – 1	18
15 – 2	18
16 – 1	18
16 – 2	19
17 – 1	19
17 – 2	19
18	19
19 – 1	20
19 – 2	20
20	21
21	21
22 – 1	21
22 – 2	21
23	21
24	22
25	22
26	22
27	23
28	24
29 – 1	27
29 – 2	27
30 – 1	27
30 – 2	27
31 – 1	28
31 – 2	28
32 – 1	28
32 – 2	28
33	28
34	29
35	29
36	30
37 – 1	32
37 – 2	32
38	32
39	33
40	33
41	36
42	36
43	37
44	38
45	38
46	39
47	39
48	42
49	44
50	45
51	46
52	48
53	50
54	52
55	55
56	56
57	58
58	58
59 – 1	58
59 – 2	59
60	59
61	61
62	63
63	64
64	64
65	64
66 – 1	66
66 – 2	66
66 – 3	66
66 – 4	66
67 – 1	67
67 – 2	67
67 – 3	67
67 – 4	67
68 – 1	68
68 – 2	68
68 – 3	68
69 – 1	69
69 – 2	69
69 – 3	69
70 – 1	73
70 – 2	73
70 – 3	73
71 – 1	74
71 – 2	74
71 – 3	74
72	79
73	80
74	82
75	83
76	84
77	86
78	87
79	88
80	88
81	88
82 – 1	90
82 – 2	90
83 – 1	90
83 – 2	90
84	92
85	92
86	93
87	94
88	95
89	96
90	98
91	99

Track und Index

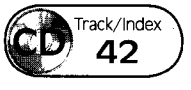
Da die Menge der Klangbeispiele zu diesem Buch die maximale Anzahl von 99 Tracks auf einer CD übersteigt, wurden einige davon in jeweils einem Track zusammengefaßt. Sogenannte Index-Marken, die von einigen CD-Playern erkannt und angewählt werden können, sind in dem Falle an den Anfang des jeweiligen Klangbeispiels gesetzt. Gemäß der Anzeige auf dem Display entspricht der Track-Anfang immer gleichzeitig Index 1, während die erste darauffolgende Marke dann Index 2 ist.

Ausschließlich dort, wo mehrere Beispiele auf diese Weise in einem Track vereint sind, erkennt man dies an einer Bezeichnung wie in den Beispielen links. Ansonsten wird nur die Tracknummer angegeben. Falls dein CD-Player die Index-Anwahl/Anzeige nicht unterstützt, sollte das auch kein Problem sein, da sich im Höchstfall 4 recht kurze Klangbeispiele in einem Track befinden.



= Track 83, Anfang

= Track 83, 1. Indexmarke



= Track 42, ohne Index

Inhalt

Vorwort ... 3
Ziele und Methoden ... 4
CD-Tracks ... 5
Inhalt ... 6

INTRO
Ein paar Hinweise vorweg 8

Fingersätze ... 8
Die Partitur ... 9
Effektives Lernen ... 10
Üben mit Methodik ... 10
Laß dir Zeit! ... 11
... und noch ein paar Tips ... 12

TECHNICAL STUFF
Grundlegende Aspekte verschiedener Spieltechniken ... 13

Abdämpfen ... 13
... mit der linken Hand ... 13
... mit der rechten hand ... 14
Die linke Hand ... 16
Die Spinne ... 17
Die Krabbe ... 18
Barré ... 18
Die rechte Hand ... 20
Dead Notes ... 21
Weitere Pattern für die rechte Hand ... 22
Akkordarbeit ... 27

MUSICAL SOURCES
Skalen, Intervalle, Akkorde ... 34

Skalen ... 34
Die Modes (Modi) ... 34
Alterierte Modes ... 37
Pentatonik ... 40
Blue Pentatonik ... 41
Bluesmelodik ... 42
Symmetrische Skalen ... 43

Intervalle 44
Double Stops 45
Sekunden 46
Terzen 47
Quarten 49
Quinten 51
Sexten 54
Septimen 55
Oktaven 57
Akkorde 58
Stimmführung 58
Voicings 59
Akkord-Übersichten 65
Enge und weite Lage 65
Diatonische Dreiklänge 68
C-Dur 68
C-Moll (aeolisch) 70
C melodisch Jazz Moll 72
C harmonisch Moll 74
4-stimmige Sext- und Septakkorde mit Umkehrungen 76
Bass-typische Chord Shapes 78

EXPRESSIONS
Dynamik, Artikulation, Klanggestaltung 79

Dynamik 79
Arpeggio-Übungen mit Dynamik 80
Artikulation 83
Legato 83
Staccato 84
Spezielle Techniken 86
Hammer-on 87
Pull-off 89
Vibrato 91
Glissando (slide) 92
Dämpfen (Palm Mute) 93
Solostücke 95

INTRO

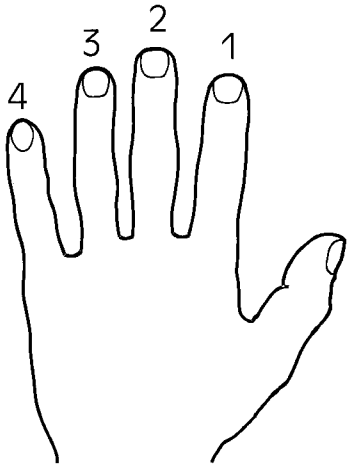
Ein paar Hinweise vorweg . . .

. . . sollen eventuelle Unklarheiten im Umgang mit den im Buch verwendeten Zeichen und der Notation beseitigen und bei der Gelegenheit gleich ich ein paar generelle Richtlinien für effektives Üben geben. Diese gelten natürlich ganz allgemein, über den Inhalt dieses Buches hinaus.

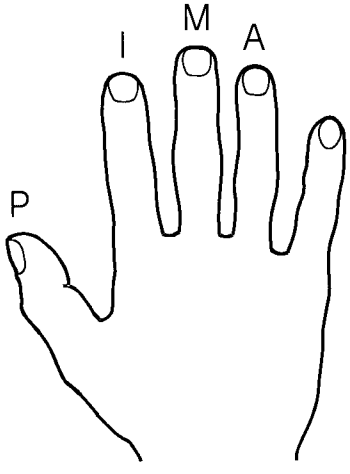
Fingersätze

Leider werden wir manchmal durch das Notenlesen vom eigentlich Wesentlichen der Musik abgelenkt. Die Noten sagen nur aus, wann etwa welcher Ton wie lange erklingen soll, nicht aber, welche Rolle der Ton im musikalischen Fluß spielt und mit welchen spieltechnischen Mitteln wir demzufolge bei der Interpretation vorgehen sollen. Beides, die musikalische Bedeutung von Tönen, Tonfolgen oder Akkorden sowie deren spieltechnische Umsetzung, bilden aber einen untrennbaren Zusammenhang, sofern man Musik nicht nur als "formales" Abarbeiten von vorgegebenen Tonfolgen betrachtet. Aus diesem Grund müssen wir uns in diesem Buch einiger zusätzlicher Zeichen bedienen, die als präzise Spielanweisungen, oder zumindest als Empfehlungen zu verstehen sind, und als solche auch beachtet werden sollten.

Die wohl wichtigste Rolle dabei spielt das richtige Koordinieren der Finger – also kurz gesagt: die Fingersätze. Besonders in den ungewöhnlichen und etwas komplexeren Beispielen oder Passagen werden sich auch die Fingersätze für die (oft vernachlässigte) rechte Hand als sehr nützlich erweisen. Um Mißverständnissen im Gebrauch der Fingersatzzeichen vorzubeugen, werden hier die Bezeichnungen gezeigt, die für das gesamte Buch verbindlich sind.



linke Hand



rechte Hand

Die Buchstaben in einem Kreis zeigen, auf welcher Saite die Töne gespielt werden sollen. Ⓐ bedeutet, daß der Ton auf der A-Saite zu spielen ist.

In vielen Beispielen werden mehrere Möglichkeiten für die Fingersätze angegeben. Die vorgegebenen Fingersätze repräsentieren nur eine Auswahl von mehreren Möglichkeiten, und es ist in jedem Falle nützlich, nach individuellen, alternativen Varianten zu suchen. Dies hilft dann auch dabei, wichtige Erfahrungen für die Spielpraxis und die Verbindung mit Noten ohne Fingersätze zu sammeln. (Die Bedeutung dieser Fähigkeit kann ich nicht oft genug betonen.)

Eine wichtige Erweiterung der Studien besteht auch darin, alle Beispiele zu transponieren und eigene Etüden daraus zu entwickeln. Für die eigentliche Zielstellung, im improvisatorischen Umgang mit dem Bass ein eigenes Profil zu entwickeln, können die hier gezeigten Beispiele und Übungen als Wegweiser dafür betrachtet werden.

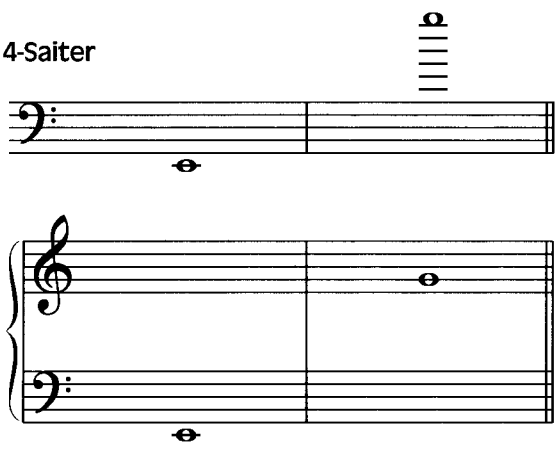
An dieser Stelle möchte ich auch nochmals darauf aufmerksam machen, daß alle Beispiele bewußt so geschrieben sind, daß sie auf einem Bass mit 4, 5 oder 6 Saiten gespielt werden können.

Die Partitur

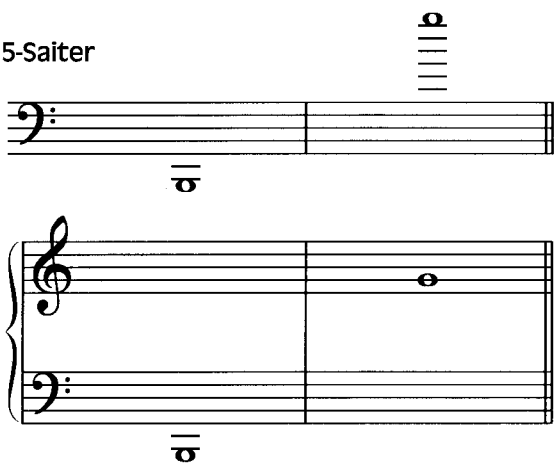
In diesem Buch werden wir uns einige Male mit polyphonem Spiel beschäftigen – also mit Passagen, in denen Melodik gleichzeitig mit Akkorden, oder Akkorde bzw. Melodik gleichzeitig mit Basslinien parallel oder im Wechsel miteinander ablaufen. Im Interesse der Übersichtlichkeit der verschiedenen Stimmen bzw. Funktionen und der verschiedenen Tonlagen ist es zweckmäßig, solche Passagen, vergleichbar einer Notation für Piano, in zwei Notensystemen mit Baß- und Violinschlüssel aufzuschreiben. Wem das Lesen im Violinschlüssel fremd ist, der hat jetzt die Gelegenheit, sich damit vertraut zu machen. Durch die Beschäftigung mit diesem Buch bekommt man ganz nebenbei ein wenig Routine und Sicherheit im Umgang damit.

In den Abbildungen siehst du den direkten Vergleich von "normaler" Notation im Baßschlüssel und der Notation in einer Partitur-Variante mit Violinschlüssel, für Bässe mit 4, 5 und 6 Saiten. Ich glaube, es zeigt recht deutlich den praktischen Nutzen der Fähigkeit, beide Schlüssel lesen zu können.

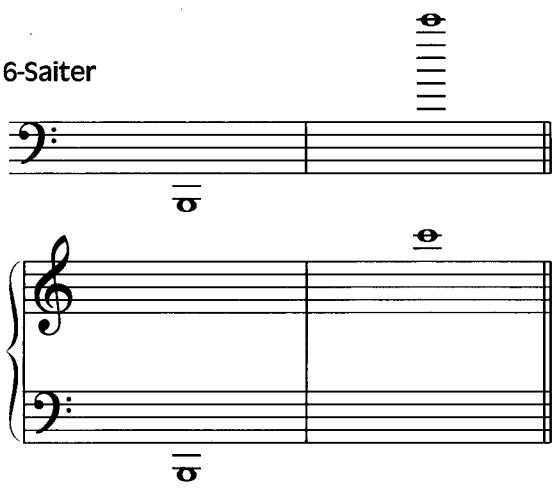
4-Saiter



5-Saiter



6-Saiter



Effektives Lernen

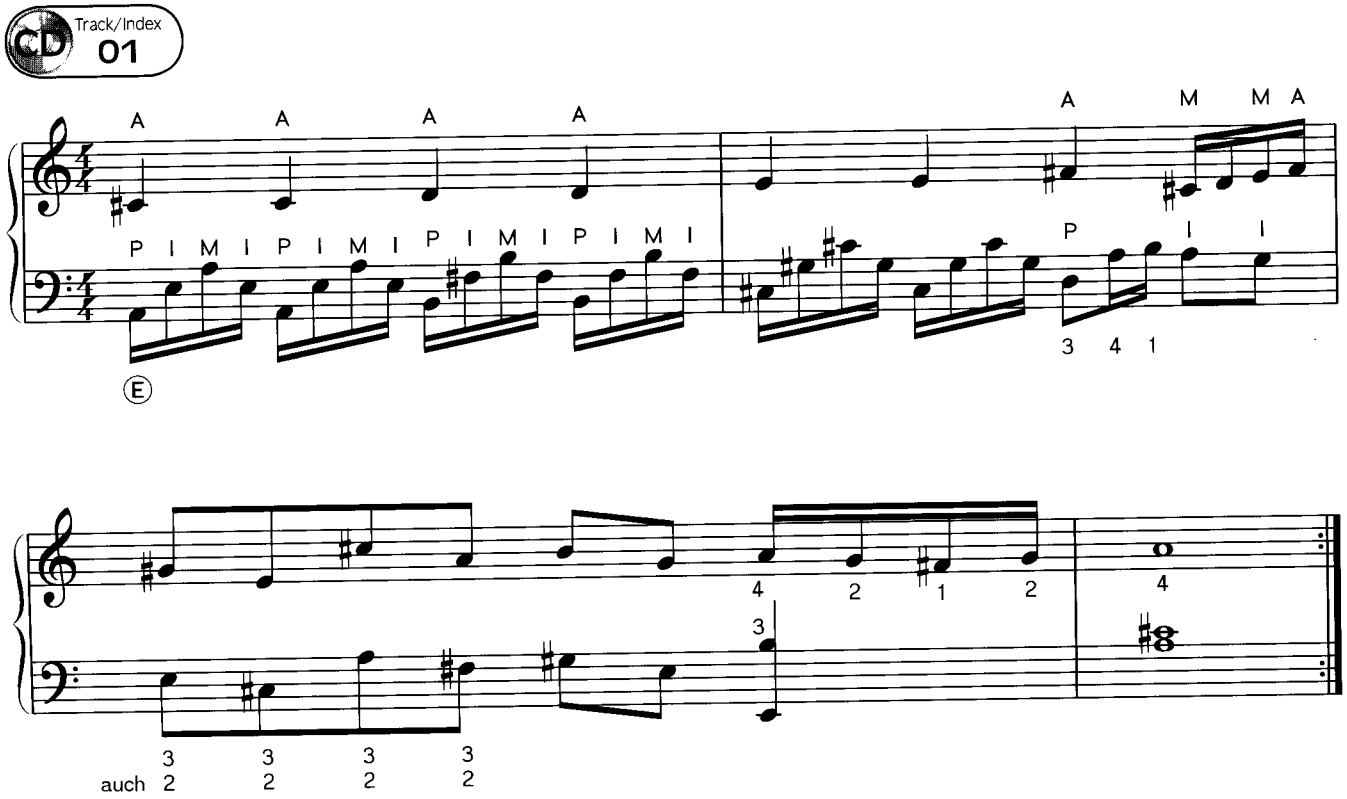
Langsames Üben und Timing

Übe mit einem Metronom, denn dadurch sammelst du Erfahrungen darüber, in welchen Situationen dein Timing zur Ungenauigkeit neigt. Oft sind es bestimmte, immer wiederkehrende rhythmische Figuren, in denen man gerne unbewußt schneller wird. In Passagen, die man motorisch nicht souverän beherrscht, kann es dagegen passieren, daß man immer langsamer wird. Es geht darum, in einem gleichbleibenden Tempo zu spielen, das man in jedem Abschnitt durchhalten kann und dabei immer möglichst jedes spieltechnische Detail gut unter Kontrolle hat.

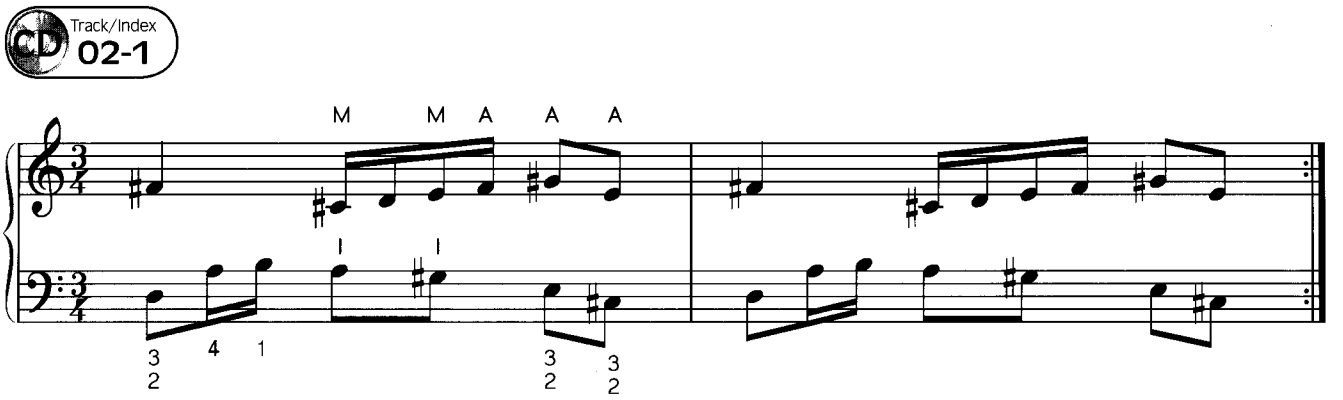
Damit trainiert man gleichzeitig das Bewußtsein in bezug auf Rhythmik und Timing, das einen befähigt, auch ohne Drummer oder irgendeine Maschine als Timekeeper einen straighten Groove oder sonstige rhythmische Passagen souverän solistisch zu spielen. Die beste (weil selbstkritischste) Methode zur Kontrolle der Ergebnisse ist der Mitschnitt auf einen Tonträger in der Weise, daß man beim Abhören der Aufnahme das Metronom oder den Drumcomputer nicht mithören kann. Hierbei wird recht deutlich, in welchem Maße und an welchen Stellen man während der Aufnahme gezwungen war, das Tempo während des Spielens zu korrigieren, um mit dem Metronom *tight* zu sein. Im Idealfall weist das Ergebnis einen rhythmisch ebenmäßigen Fluß auf. Damit wäre man dem Ziel sehr nahe, auf das Metronom verzichten zu können und – was eigentlich viel musikalischer ist – das Timing von innen heraus selbst zu entwickeln.

Üben mit Methodik

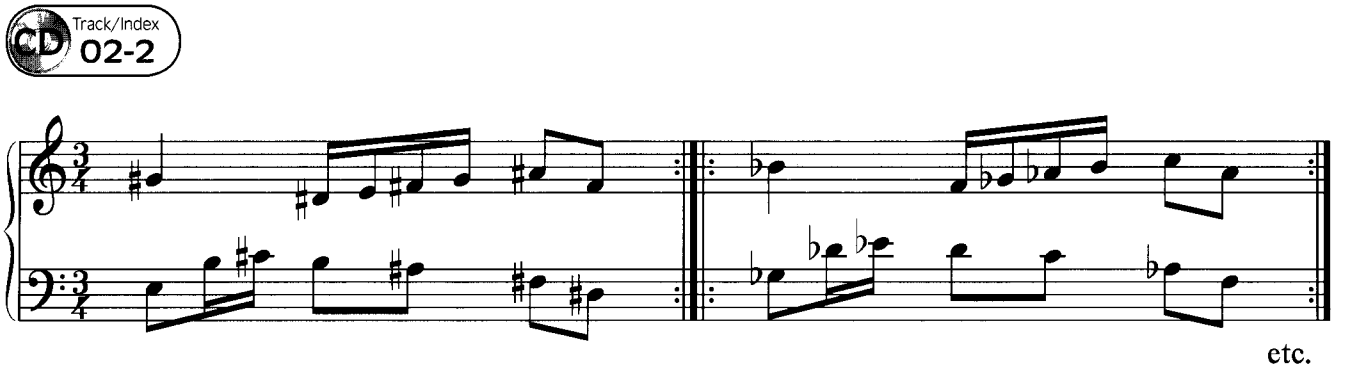
Für ein effektives Üben sollte man sich bestimmte Methoden aneignen. An einem Beispiel möchte ich zeigen, wie du immer dann vorgehen kannst, wenn du in einem Stück oder einer etwas längeren Passage eine schwere Stelle vorfindest. Dazu nehmen wir mal den Fall an, daß du in der folgenden Passage Probleme hast, vom zweiten in den dritten Takt sauber durchzuspielen.



Nimm nur die Stelle, die das Problem verursacht, heraus und spiele sie langsam immer wieder im Kreis (Loop).



Wenn du die Stelle in einem gemütlichen Tempo gleichmäßig spielen kannst (bzw. siehe weiter unten), transponiere sie auch noch in (am besten gleich alle 11) weitere Tonarten. Dazu kann man verschiedene Systeme im Wechsel der Tonarten anwenden: Rückungen in Terzen, in Ganztönen, durch den Quintenzirkel etc. (auf der CD, Track 2-2, wird die Sequenz z.B. chromatisch abwärts gerückt).



Wenn du die seperate Phrase in den Fingern hast, kannst du sie wieder in die ganze Passage einbauen. Am schnellsten löst du die spieltechnischen Probleme, wenn du dir ständig genau bewußt machst, von wo deine Fingern gerade herkommen und wo sie als nächstes hingehen – also wenn du stets die bereits erwähnte Kontrolle über die motorischen Abläufe behältst.

Laß dir Zeit!

Eine besonders intensive und effektive Methode ist es, gegenüber dem Zieltempo nicht einfach irgendwie langsamer zu üben, sondern das Tempo genau zu halbieren. Das Übungstempo erscheint dadurch zwar manchmal ungewöhnlich langsam, hat aber den Vorteil, in gewisser Hinsicht dem Zieltempo sehr ähnlich zu sein. Man braucht beim Ausprobieren der Ergebnisse im Zieltempo das Timing gegenüber dem Üben nicht zu verlassen, sondern spielt einfach doppelt so schnell. Außerdem zwingt diese Methode geradezu zur Konzentration auf die Details. Schließlich gilt immer: Was du nicht langsam kontrolliert und präzise spielen kannst, kann auch im schnellen Tempo

nicht sicher funktionieren. Manchmal scheint es so, als würden bestimmte Dinge nur im schnellen Tempo klappen. Das liegt aber in der Regel daran, daß lediglich die Schwächen beim schnellen Spielen etwas "verwischt" werden. Wer nicht richtig laufen kann, wird auch beim Rennen ins Stolpern kommen. Übrigens: Jeder mißglückte Versuch, noch nicht sicher beherrschte Stücke oder Übungen im Zieltempo zu spielen, kann einen kleinen Teil bereits erlangter Sicherheit wieder zerstören. Geduld ist also eine wichtige Tugend!

....und noch ein paar Tips

Es ist wichtig, daß du dir bewußt bist, warum du etwas übst. Ist es, weil ein gewisses Kapitel dran ist, vielleicht weil dein(e) Lehrer(in) es vorschlagen hat oder weil alle anderen das Gleiche üben. Was immer der Grund ist – es ist von Wichtigkeit, daß du dich gezielt fragst: Was erwarte ich von diesen Übungen? Nimm die vor, was du übst, möglichst gleich in dein Spiel zu integrieren.

Konsequenz und Systematik ist etwas sehr Maßgebendes am Üben. Heute gezielt dort weiterzumachen, wo du gestern aufgehört hast, ist von sehr großer Wirkung, weil: Die Wiederholung ist ein wichtiger Bestandteil des Lernprozesses und die Voraussetzung für ein erfolgreiches Voranschreiten.

Nimm dir ein Beispiel vor und konzentriere dich darauf. Überfordere dich nicht – eine große Menge gleichzeitig gestellter Aufgaben bedeutet nicht, daß man schneller vorankommt. Laßt dir Zeit und insbesondere sei gründlich.

Mache Pausen. Du wirst nicht viel davon haben, ziellos durch die Gegend zu dudeln. Spätestens nach einer Stunde wirklich konzentrierter Arbeit läßt die Aufmerksamkeit stark nach. Um auch weiterhin effektiv zu üben, muß dann eine Entspannungsphase eingeschoben werden. Sinnvoll ist es auch, dann mit Wiederholungen früherer Übungen oder mit einer völlig anderen Zielstellung weiterzumachen. Auch kann man sich ruhig auch mal eine Stunde gönnen, in der einfach nur gespielt (improvisiert) wird – ganz bewußt ohne den Anspruch zu üben. Spieltechnisch schwierige Übungen werden am sichersten und schnellsten bewältigt, wenn jede Session damit gerade solange dauert, wie die Konzentration für ein 100%ig kontrolliertes Üben ausreicht. Eine Passage, die an 10 aufeinanderfolgenden Tagen jeweils 30 Minuten konzentriert geübt wird, kann auf keinen Fall in einer vergleichbaren Qualität in fünf aufeinanderfolgenden Stunden erarbeitet werden. Versuche alles, was du übst/spielst, als kleine Stücken/Etüden zu betrachten und/oder sie dazu umzugestalten. Musikalität auch beim Üben befördert Effektivität und macht außerdem mehr Spaß.

TECHNICAL STUFF

Grundlegende Aspekte verschiedener Spieltechniken

In diesem Kapitel stehen verschiedene Methoden und Kriterien für das mechanisch-spieltechnische Beherrschen des Instruments im Mittelpunkt. Die Beschäftigung damit eignet sich zur Kontrolle und Vertiefung bereits vorhandener Fähigkeiten sowie als Ergänzung zu regelmäßigen Trainingsprogrammen.

Abdämpfen...

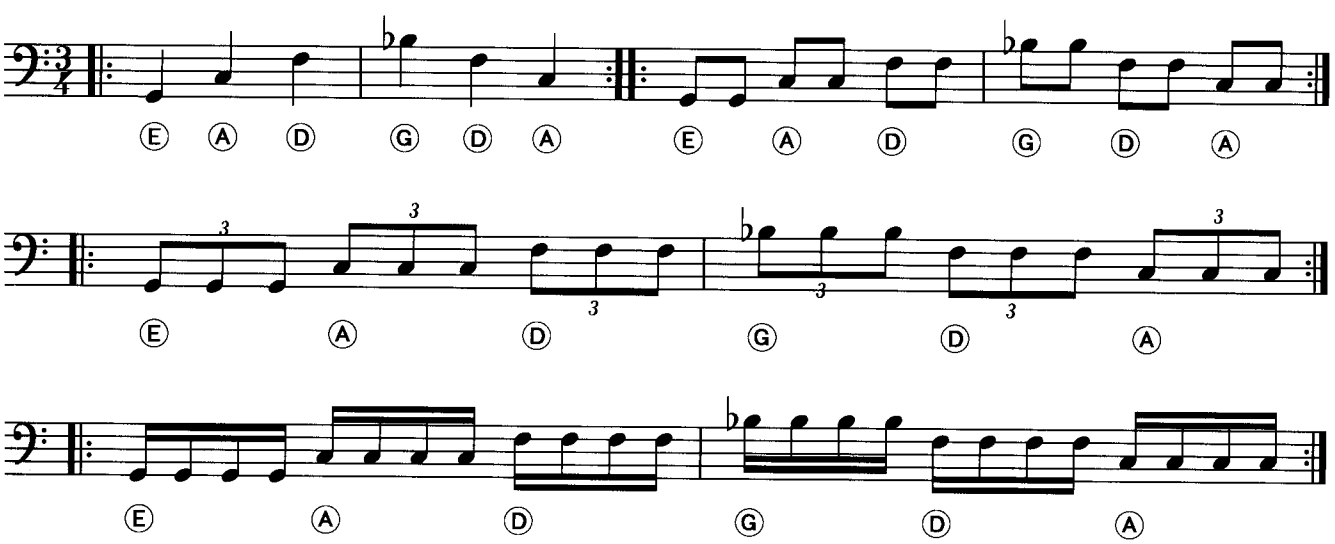
Eine der größten Herausforderung und wichtigsten Zielstellungen für jeden Musiker ist es, einen guten Ton zu haben. Aber noch schwerer ist es, seinen eigenen, ganz persönlichen Ton zu besitzen. Spieltechnische Kontrolle über sein Instrument zu haben, ist auch in diesem Zusammenhang ein Muß, denn andernfalls spielt du nicht das Instrument, sondern das Instrument spielt dich.

Ein bedeutender Punkt bei der spieltechnischen, klanglichen und somit natürlich auch rhythmischen/stilistischen Kontrolle ist das Abdämpfen. Zu bestimmen, wann du keinen Ton oder Töne hören möchtest, wann der zuvor erzeugte Klang aufzuhören hat, ist ein entscheidender Punkt für einen transparenten und musikalisch sinnvollen Sound des Basses. Dazu gehört z.B. die Vermeidung des ungewollten Mit- oder Weiterschwingens von Leersaiten, das besonders beim 5- und 6-Saiter zum Problem werden kann.

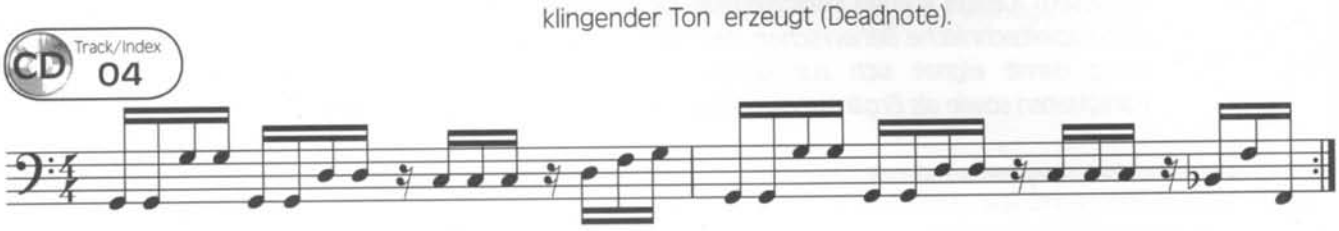
...mit der linken Hand

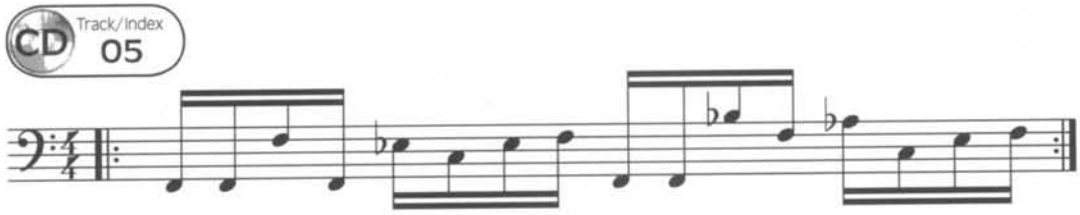
Zuerst wollen wir uns in diesem Zusammenhang mit der Rolle der linken Hand beschäftigen. Spiele das folgende Beispiel zunächst so, daß alle Töne so lange wie möglich klingen. Dann spielst du das Ganze noch einmal und läßt den Ton nicht ausklingen, sondern legst die Finger deiner linken Hand auf die Saiten. Beginne langsam und steigere danach allmählich das Tempo.

CD Track/Index 03



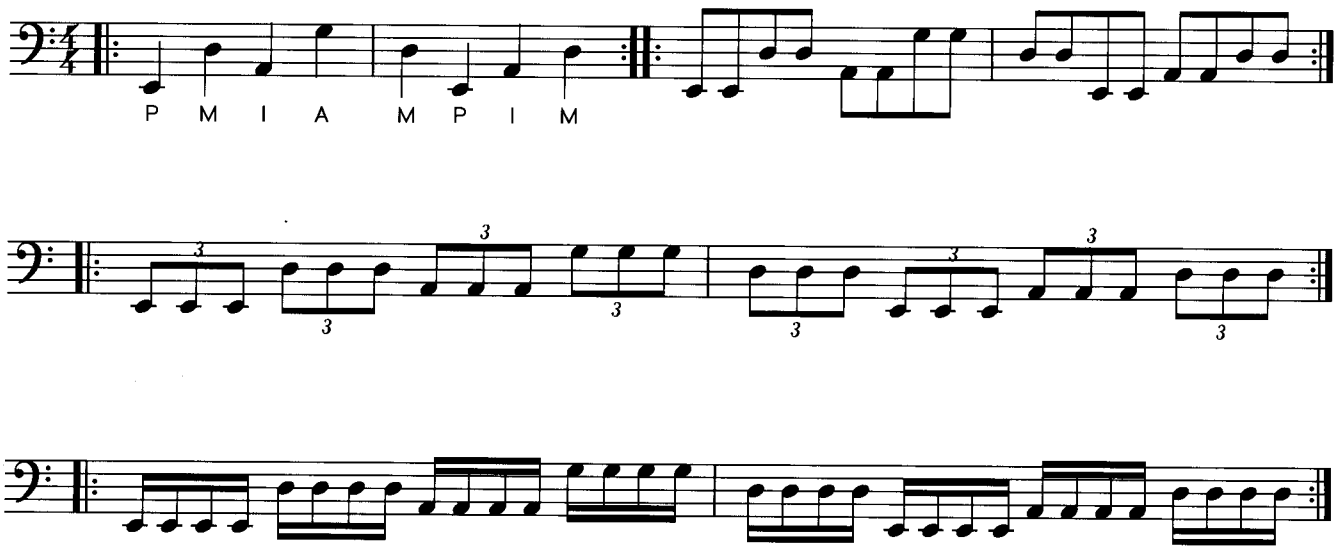
Spiele diese Beispiele abwechselnd erst ***legato*** (= lang – siehe Seite 83 f.) und danach ***staccato*** (= kurz – siehe Seite 84 ff.). Hebe dazu die Finger vom Griffbrett, aber nicht von den Saiten, um deren Schwingung durch die Berührung der Finger zu stoppen. Achte darauf, daß nur der Ton, der auch gespielt wird, zu hören ist. Es gibt übrigens eine spezielle Spieltechnik, bei der die Linke Hand immer auf den Saiten liegen bleibt. Dadurch wird ein dumpfer, sehr schnell abklingender Ton erzeugt (Deadnote).



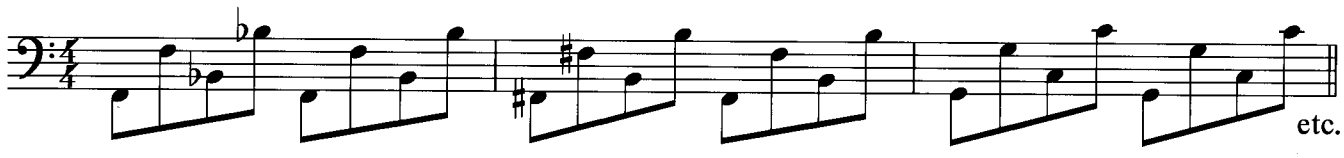


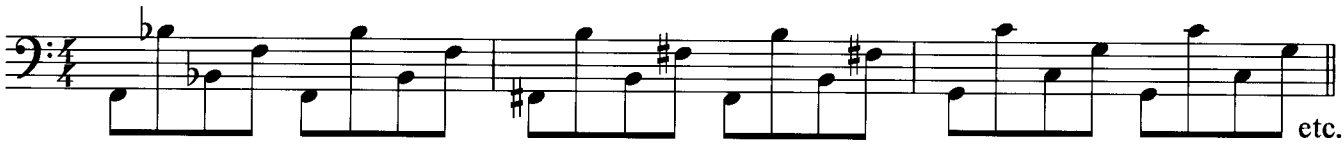
. . . mit der rechten Hand

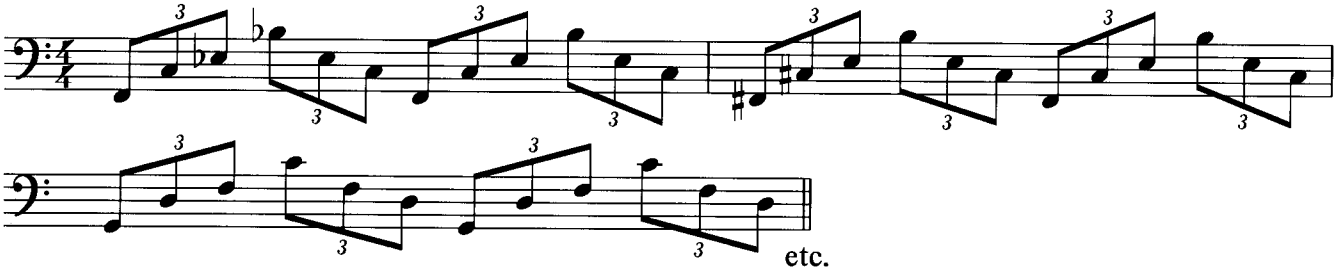
Diese Beispiele dienen unter anderem dazu, sich gleich mal mit der Unabhängigkeit der Finger der rechten Hand zu beschäftigen. Laß die Finger **P**, **I**, **M**, und **A** (schön entspannt) jeweils auf der E-, A-, D-, und G-Saite ruhen (s. Photos). Zupfe jede Saite einzeln und setze sofort den Finger wieder auf die gerade verlassene Position auf der Saite. Damit stoppt der Finger der rechten Hand die Schwingung der Saite auf eine sehr genau zu kontrollierende Weise. Wenn du dies richtig spielst, dann sollte auch hierbei immer nur der gerade gespielte Ton zu hören sein.



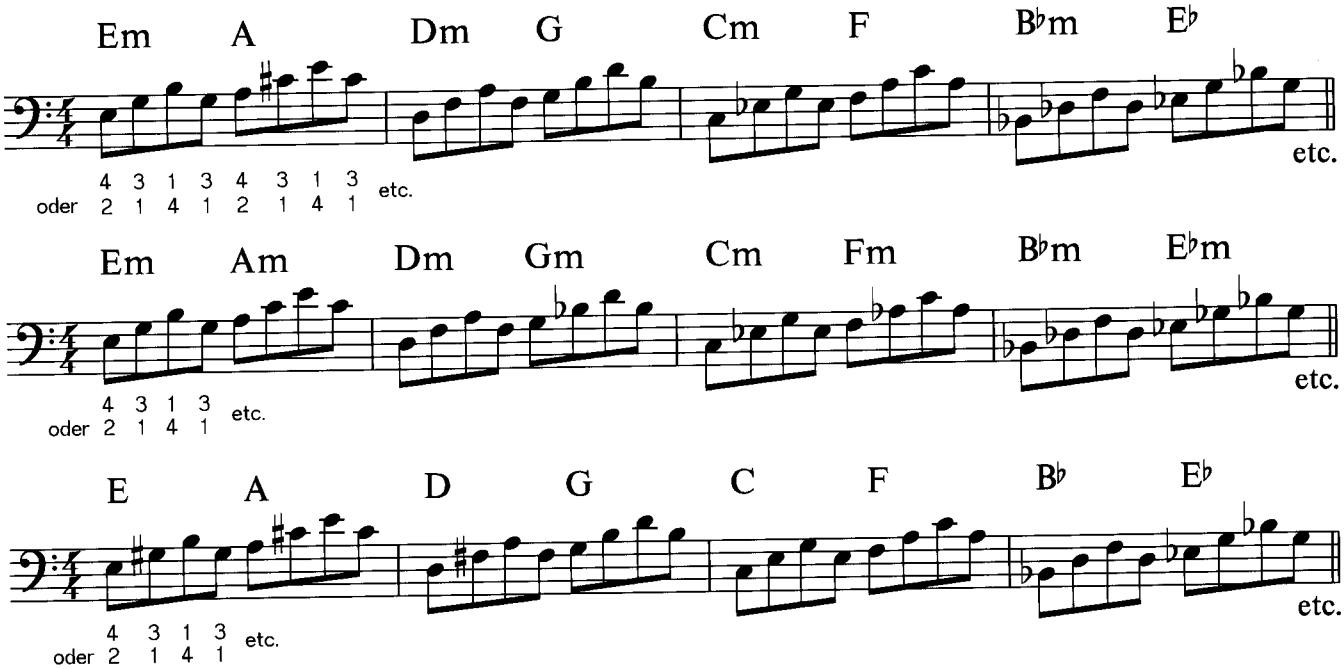
Es ist wichtig, daß du nur den Finger bewegst, der auch zupft und abdämpft. Spiele diese Beispiele langsam und achte gewissenhaft auf die rechte Hand. Sorge dafür, daß die Töne gleichmäßig und gleich laut gespielt werden.







Spiele die verschiedenen II–V–Arpeggios mit dieser Technik und vergiß nicht, sie auch zu transponieren. Es sind auch etliche verschieden Fingersatz-Möglichkeiten zu verwenden.

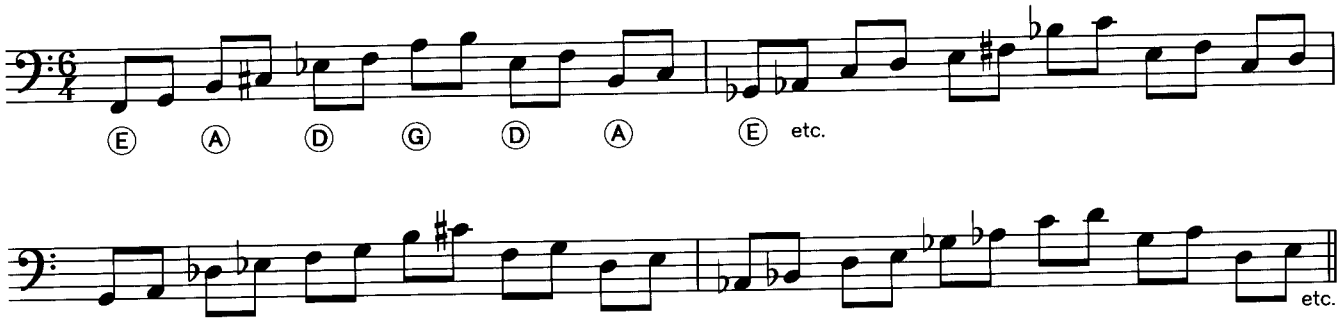


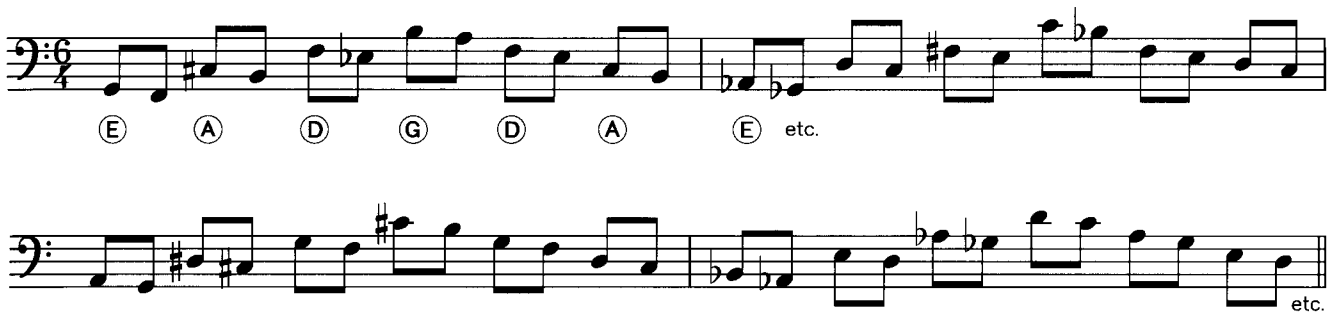
Anmerkung: Durch die unterschiedliche Plazierung der rechten Hand (vom Sattel bis zur Brücke) kann man eine Vielfalt an Ton/Sound Möglichkeiten erreichen. Es lohnt sich, damit zu experimentieren.

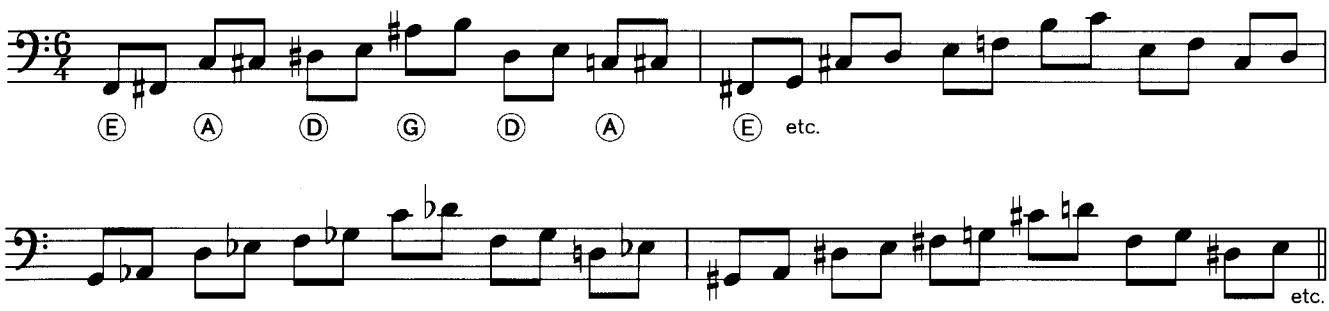
Die linke Hand

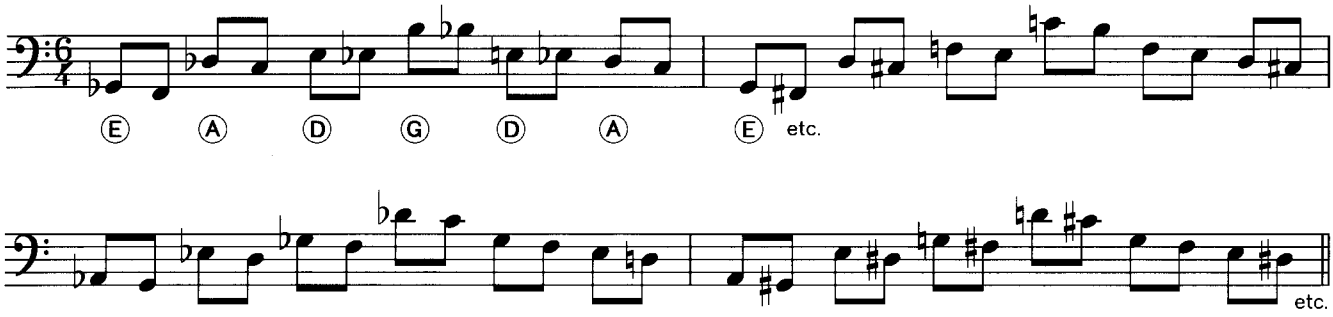
Der Verlust an Klarheit und Tonqualität resultiert oft aus mangelnder Kraft in der linken Hand. Die folgenden Beispiele werden helfen, die linke Hand aufzubauen. Benutze diese Beispiele nicht nur als Krafttraining, sondern übe damit auch Dynamik und/oder Akzentuieren in verschiedenen Varianten.

Versuche, die folgenden Beispiele mit beiden abdämpfenden Techniken zu spielen. Hier gilt ein Prinzip, welches nicht nur in dieses gesamte Buch, sondern beim Üben generell zu beachten ist: Wenn es anfängt weh zu tun – aufhören!



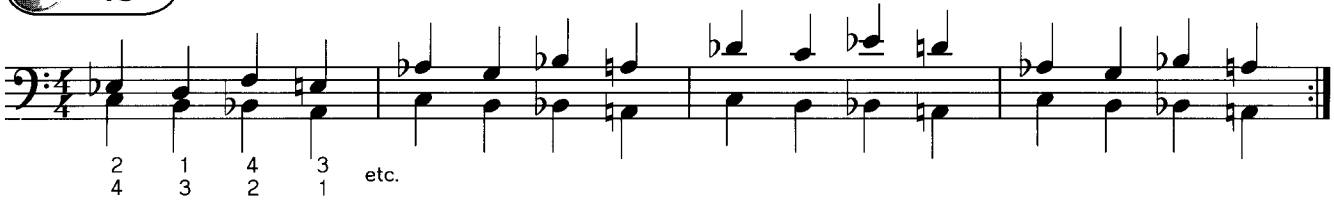




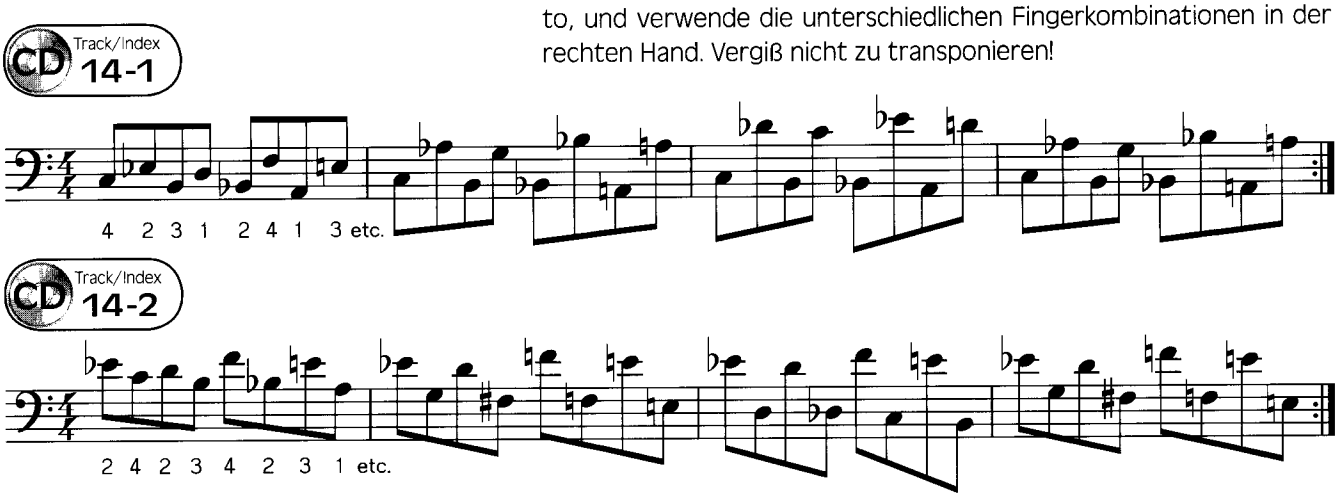


Die Spinne

Achte hier darauf, daß jeder Ton gleich laut klingt.

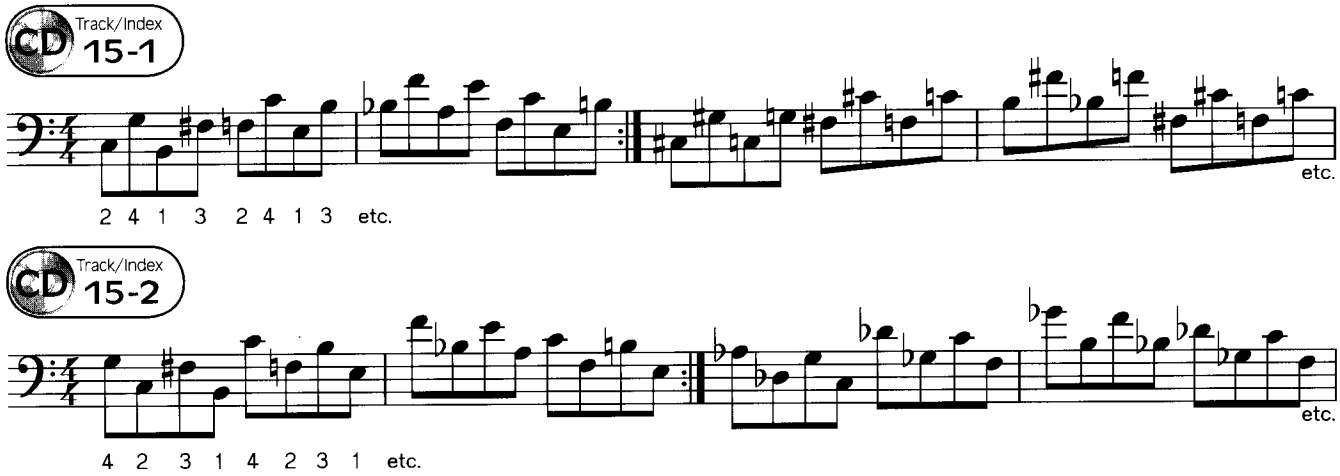


Dies sind Variationen zu "Die Spinne". Diese Übung dient dazu, sich auf zwei Linien gleichzeitig zu konzentrieren. Singe die chromatischen Linien abwechselnd mit. Spiele sowohl legato als auch staccato, und verwende die unterschiedlichen Fingerkombinationen in der rechten Hand. Vergiß nicht zu transponieren!



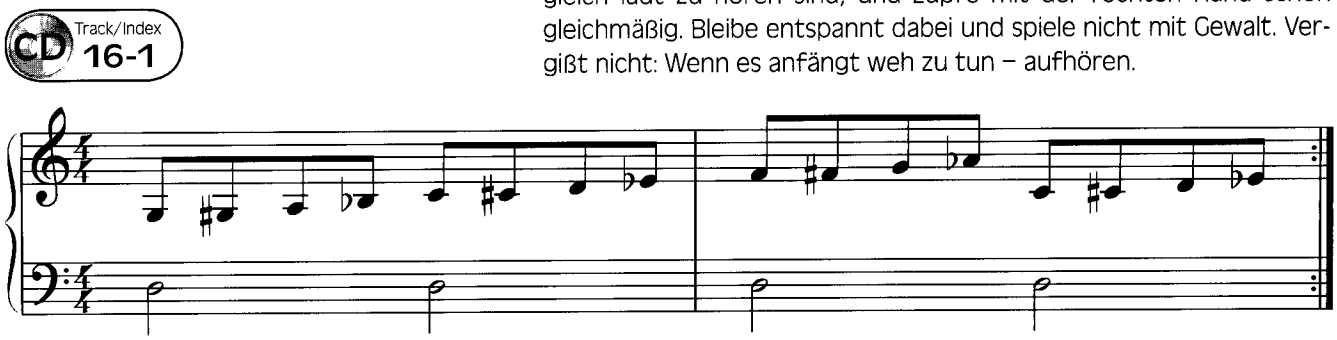
Die Krabbe

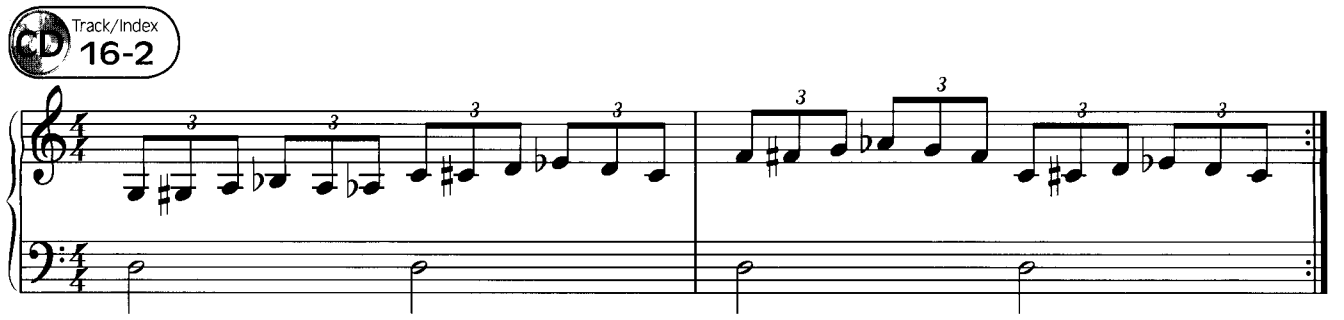
Wenn es ungleichmäßig klingt, mußt du die rechte Hand kontrollieren. Allzu oft werden die Ursachen für Probleme in der falschen Hand gesucht. Jetzt versuche, diese Übung mit Akzenten zu spielen.

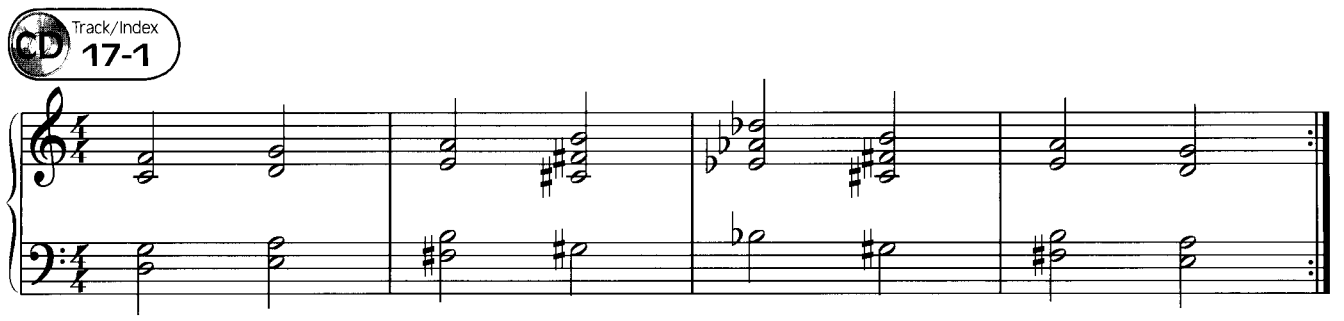


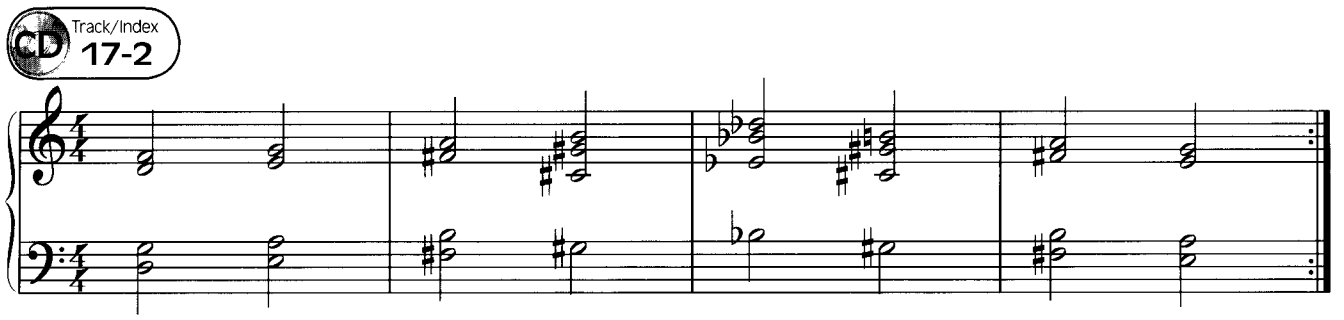
Barré

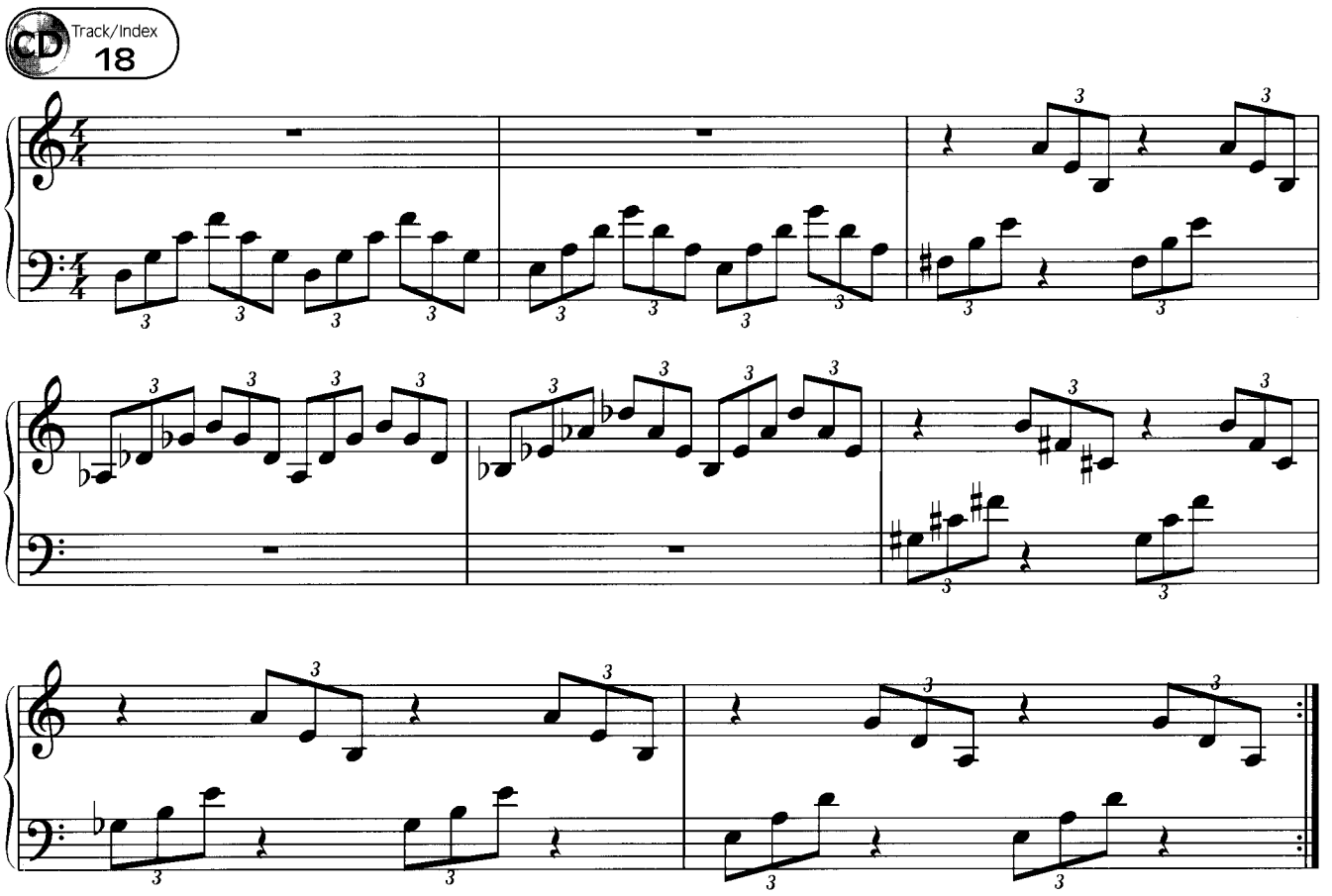
Barré-Akkorde/Griffe haben ihre eigenen Tücken und erfordern besondere Aufmerksamkeit. Der Zeigefinger muß über allen Saiten liegen bleiben. Achte darauf, daß der Ton im Baß immer sauber klingt. Bei Barré-Griffen sind es meistens die D- und G-Saiten, die Schwierigkeiten machen. Lege den Zeigefinger (1) über die Saiten, vom Daumen kommt der Gegendruck. Sorge dafür, daß alle Töne gleich laut zu hören sind, und zupfe mit der rechten Hand schön gleichmäßig. Bleibe entspannt dabei und spiele nicht mit Gewalt. Vergißt nicht: Wenn es anfängt weh zu tun – aufhören.



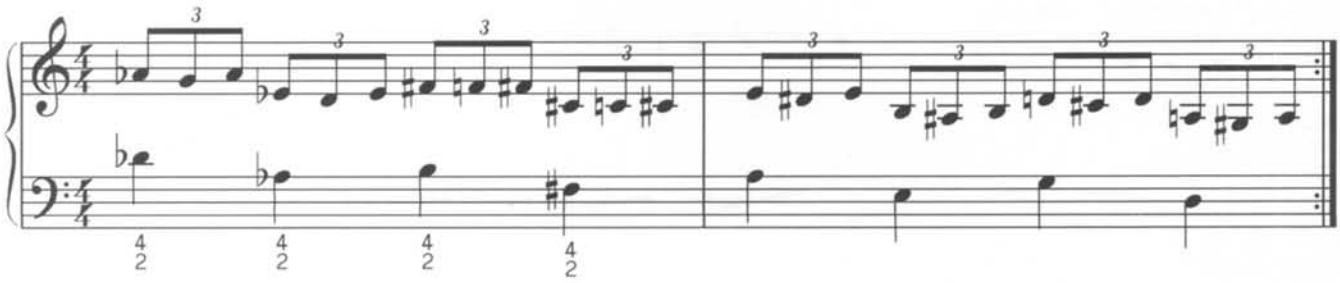

CD Track/Index 16-2

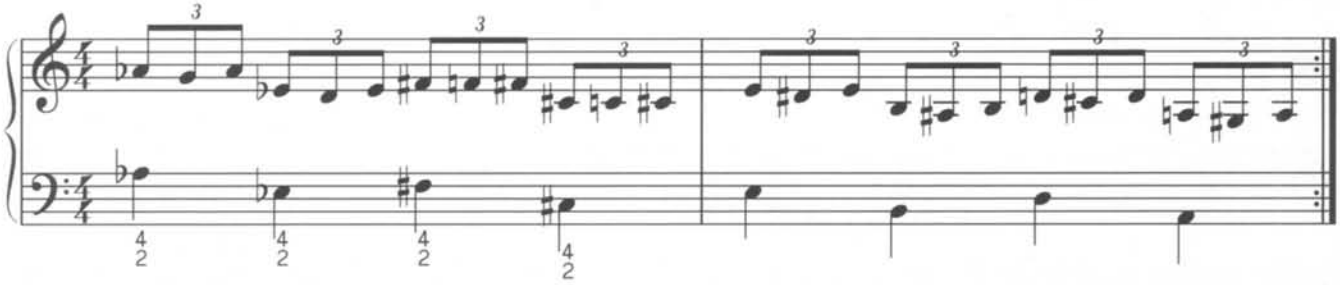

CD Track/Index 17-1


CD Track/Index 17-2


CD Track/Index 18

Hier etwas, um deinen kleinen Finger zu stärken.

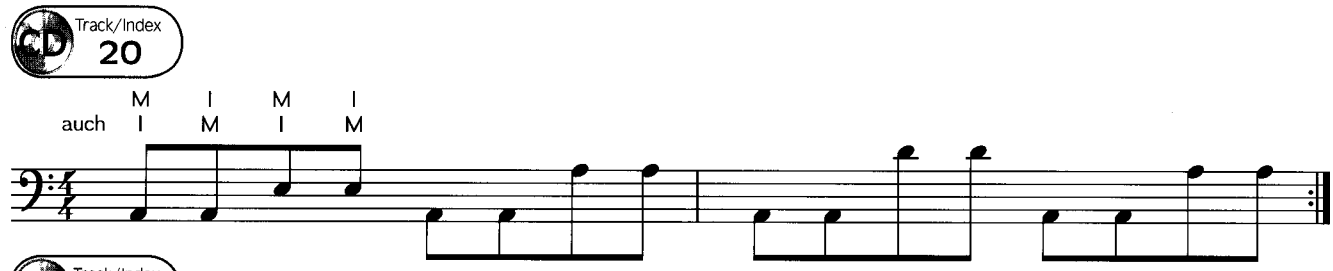


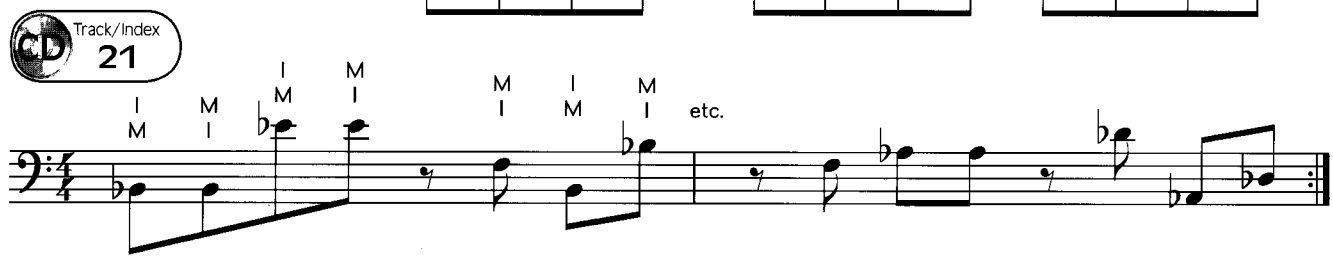


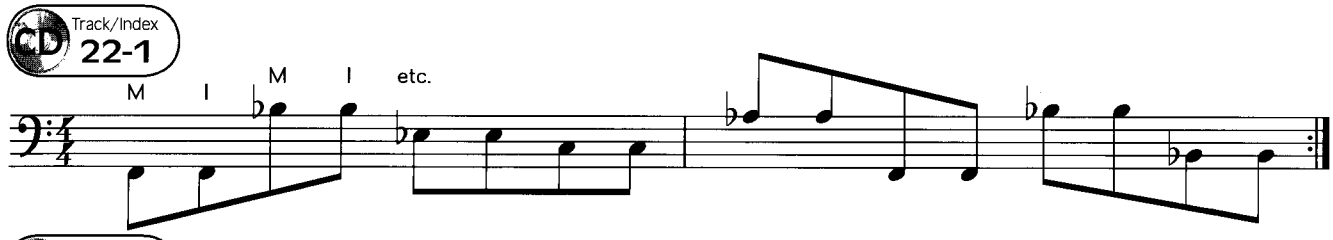
Die rechte Hand

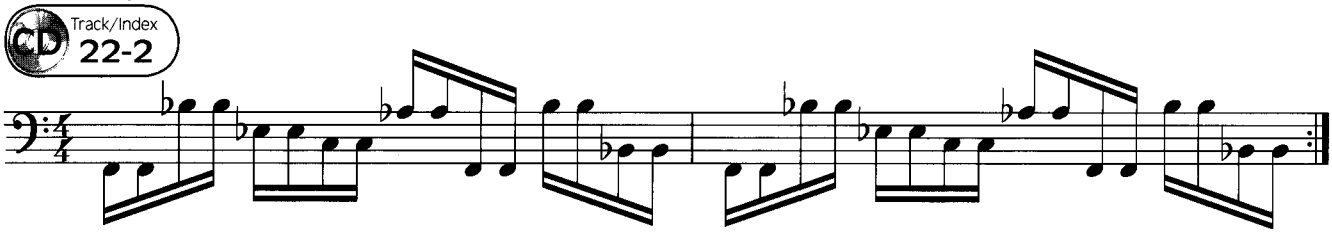
Sowohl ungleichmäßiger Klang der Töne als auch ungenaues rhythmisches Spiel sind meistens die Resultate einer vernachlässigten rechten Hand. Das Ziel der nächsten Beispiele ist es, die Isolation der Finger und ein kontrolliertes Spielen von Passagen, die auch größere Intervalle beinhalten, zu entwickeln.

Das Überspringen von Saiten ist öfter etwas problematisch, ganz besonders bei den Bässen mit 5 oder 6 Saiten. Beim Spielen führt dies oft zu Fehleinschätzungen, wenn wir versuchen herauszufinden, warum wir etwas nicht spielen können. Fälschlicherweise denken wir, es läge an der Linken Hand, während das Problem vielmehr eine Frage der Koordination zwischen beiden Händen ist. Spiele diese Beispiele langsam, den es kommt in erster Linie auf Präzision an. Jeder Ton soll möglichst gleichmäßig gespielt werden und gleich laut klingen. Benutze auch beide Abdämpf-Techniken.



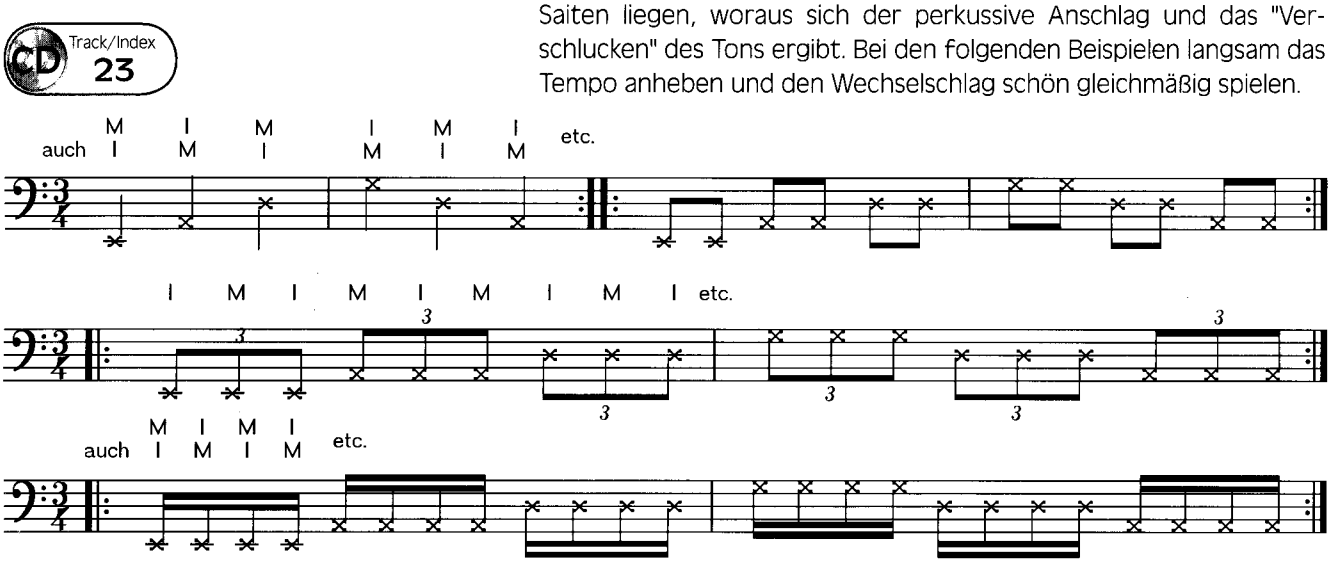




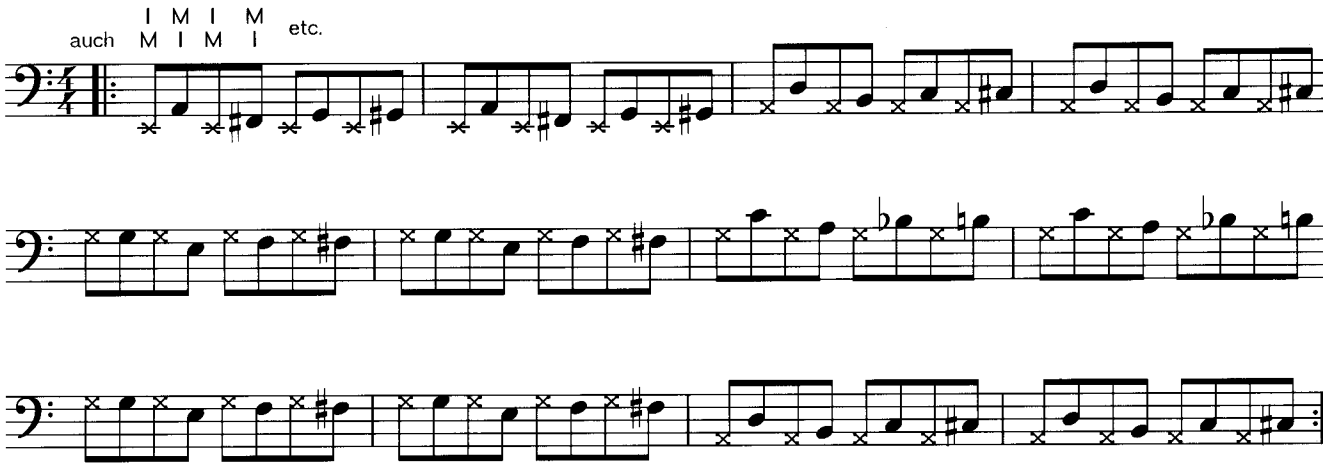


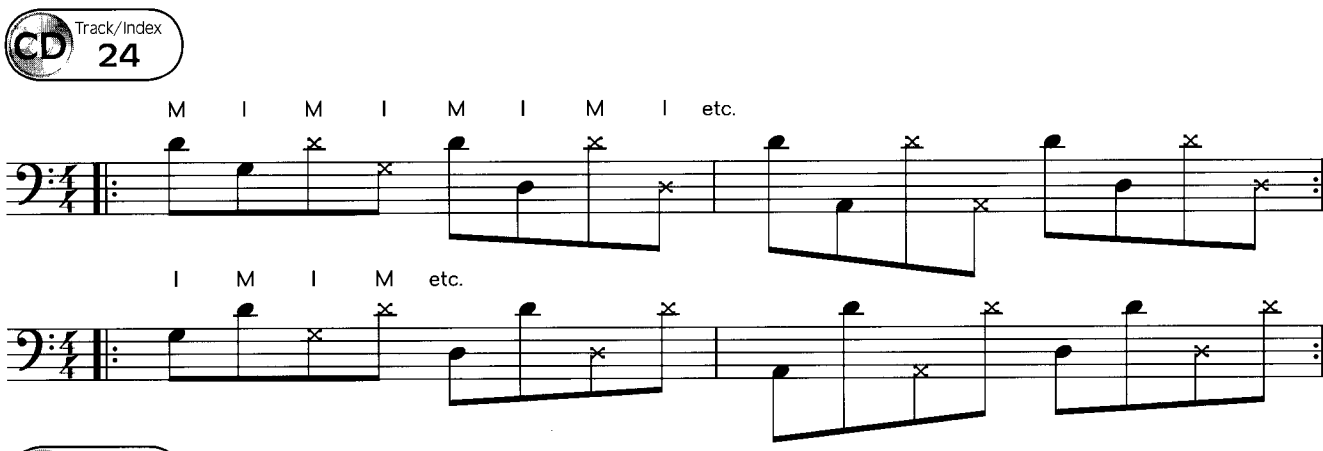
Dead Notes

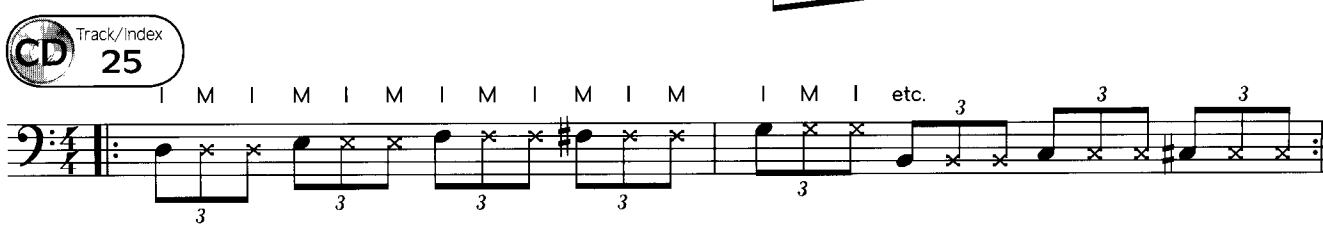
Das Spielen von Deadnotes (durch ein 'x' bezeichnet) und *staccato* sind einander sehr ähnlich. Der Unterschied ist, daß bei den Deadnotes meistens kein definitiver Ton zu hören ist, während beim *staccato* die Töne zwar auch kurz gespielt werden, trotzdem aber ihre konkrete Tonhöhe wahrnehmbar ist. Bei Deadnotes geht es vor allem um den rhythmischen Aspekt, sie ergänzen das Spiel durch rhythmische Akzente, ohne dabei die tonale Substanz zu überladen. Um Deadnotes zu spielen, bleiben die Finger der linken Hand auf den Saiten liegen, woraus sich der perkussive Anschlag und das "Verschlucken" des Tons ergibt. Bei den folgenden Beispielen langsam das Tempo anheben und den Wechselschlag schön gleichmäßig spielen.

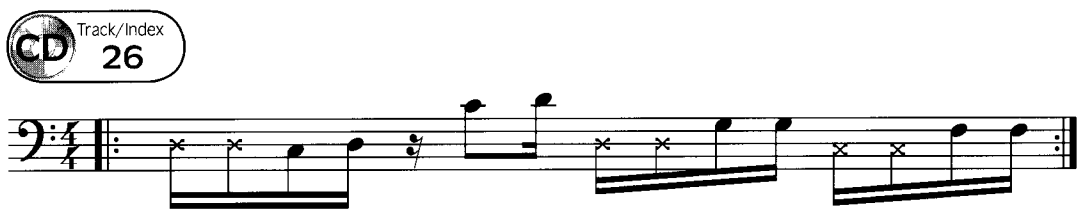


Immer darauf achten, daß die linke und die rechte Hand miteinander koordiniert sind.



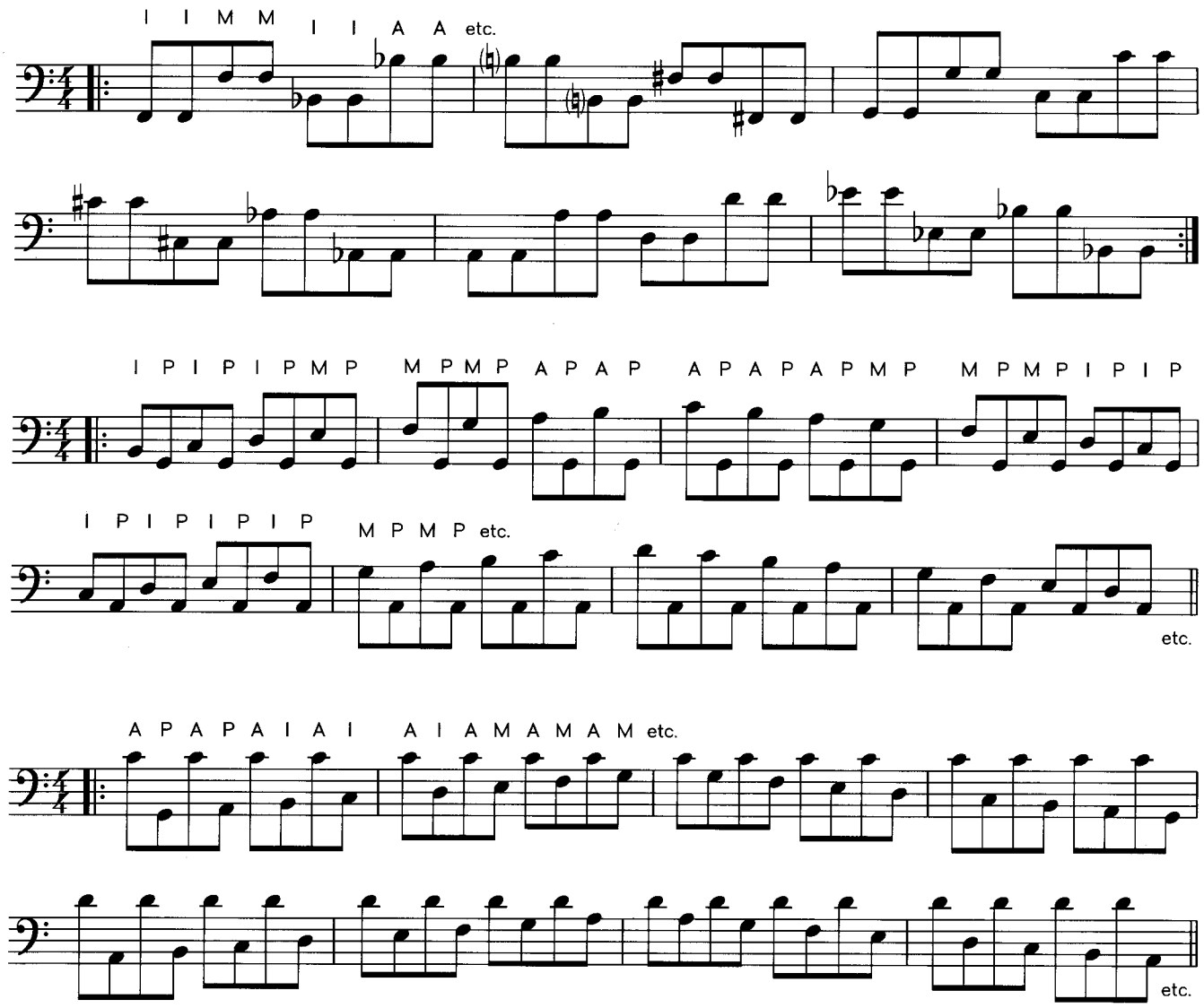




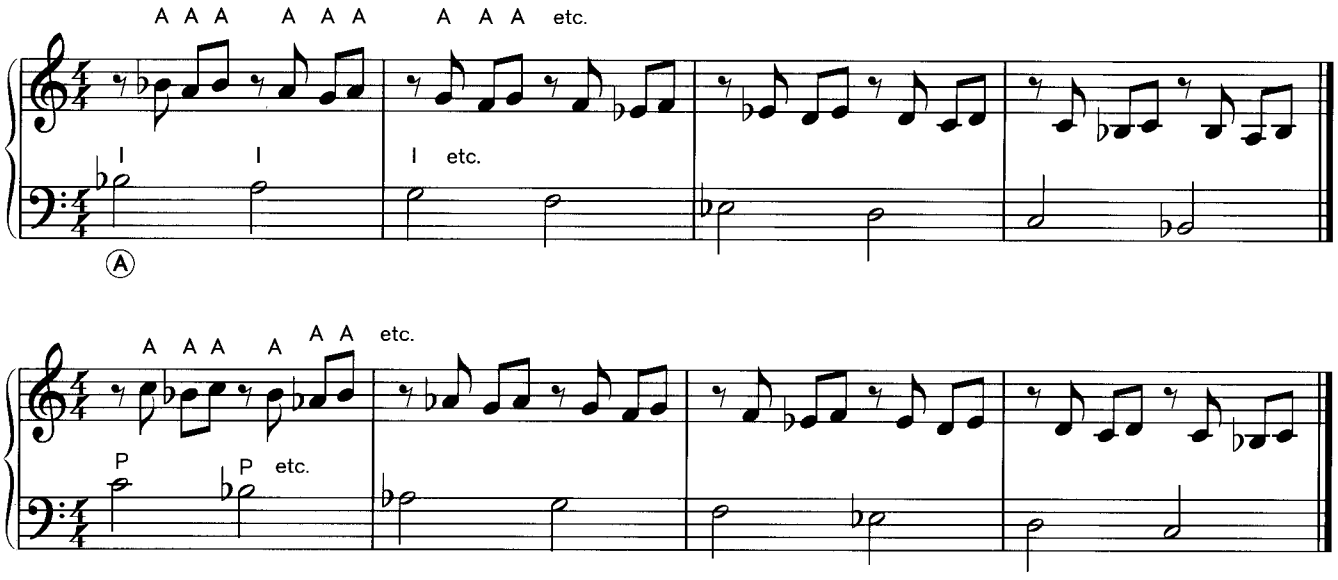


Weitere Pattern für die rechte Hand

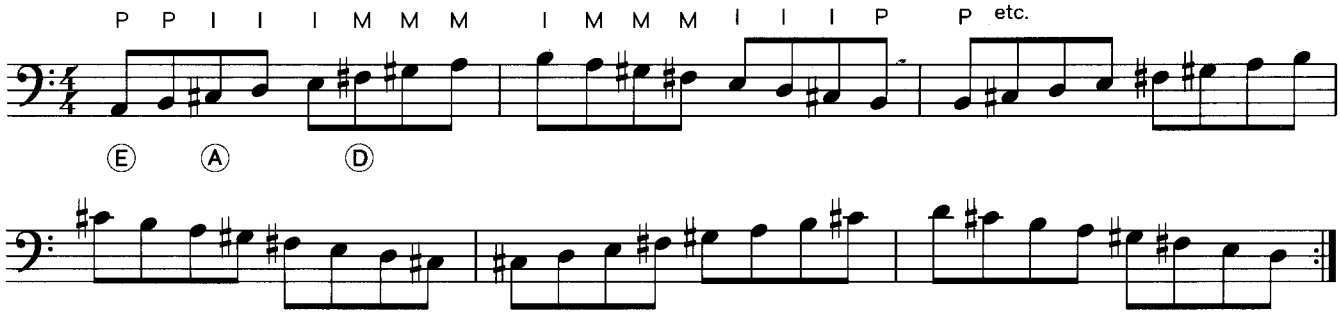
Die folgenden Beispiele (auf der rechten Seite) dienen dazu, die Unabhängigkeit der Finger der rechten Hand zu stärken. Spiele sie mit einer abdämpfenden linken Hand und dann mit einer abdämpfenden rechten Hand. Konzentriere dich auf jeden Finger und laß die Finger, die nicht spielen, entspannt auf den Saiten ruhen.

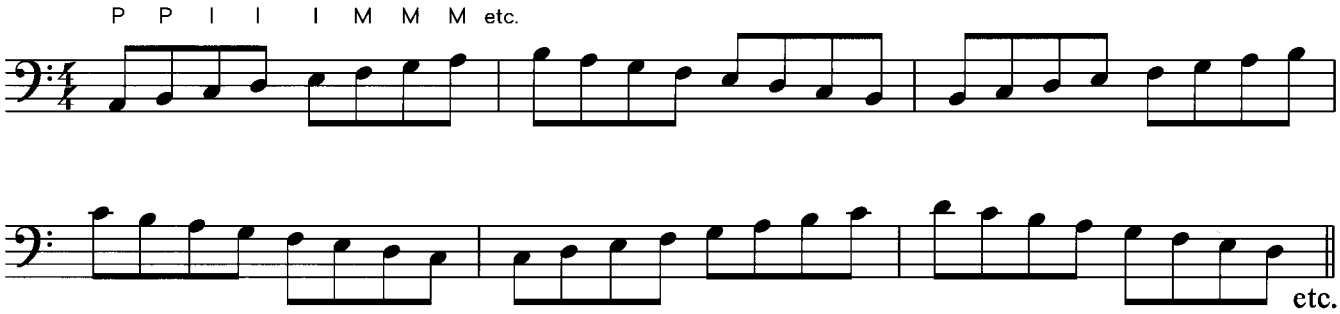


Hier haben wir Beispiele, bei denen nur zwei Saiten und nur zwei Finger benutzt werden.



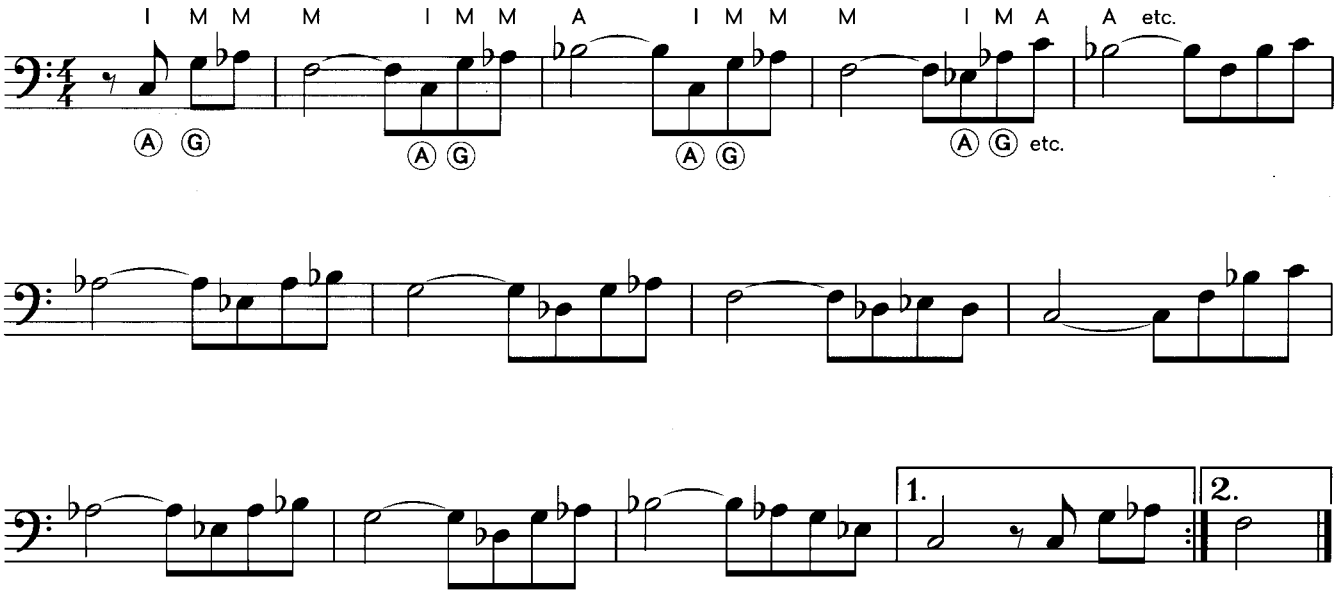
Spiele Skalen über zwei Oktaven. Denke daran, daß die Finger der rechten Hand, die nicht spielen, entspannt auf den Saiten ruhen.

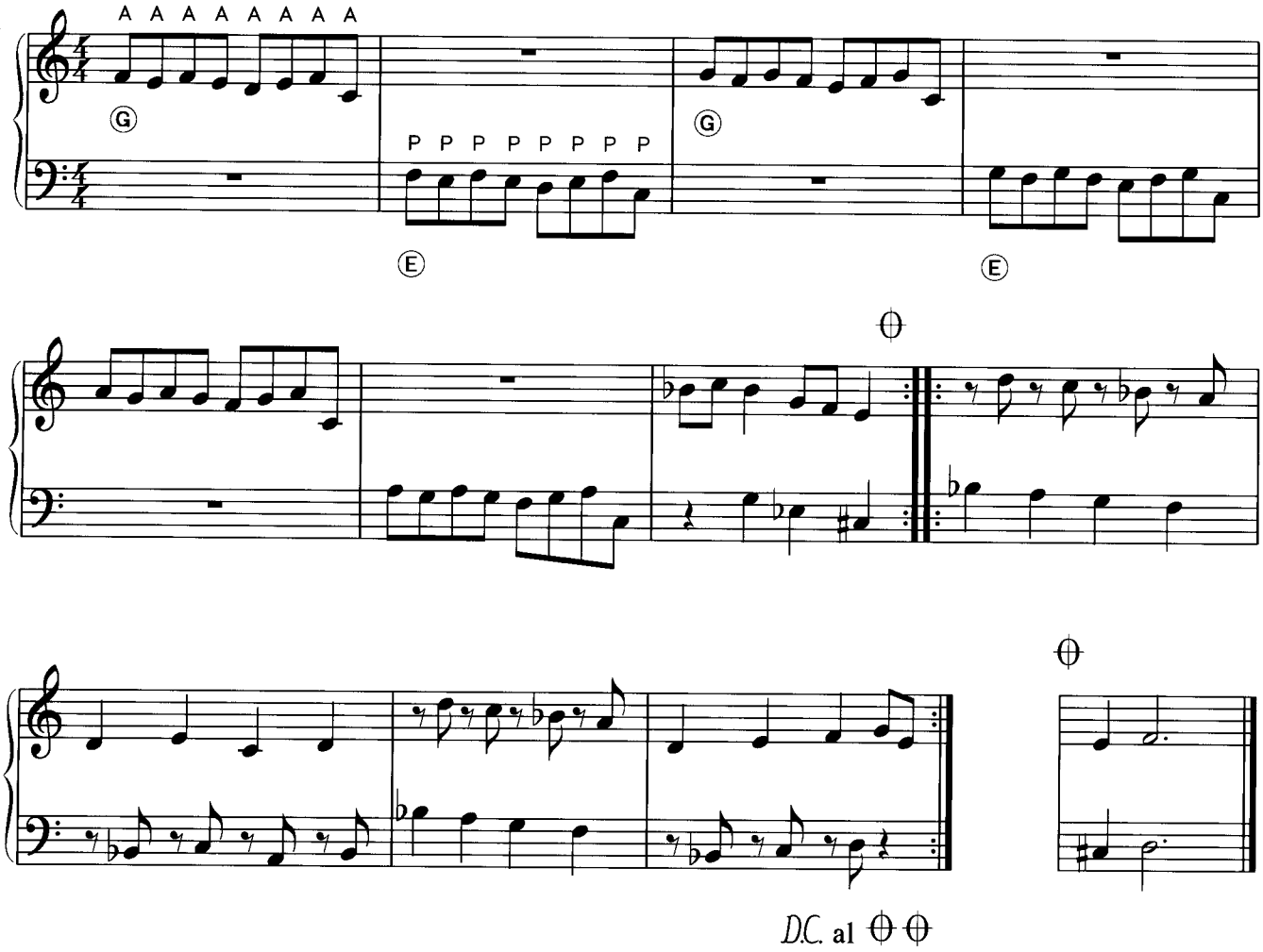




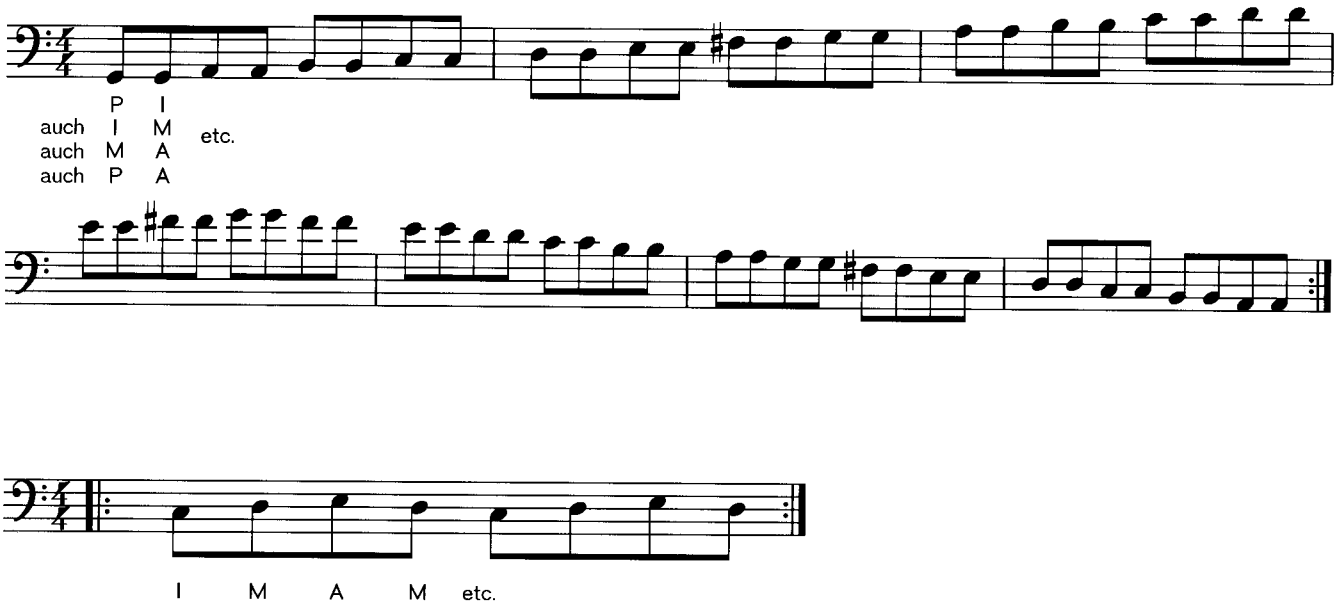
CD Track/Index 28

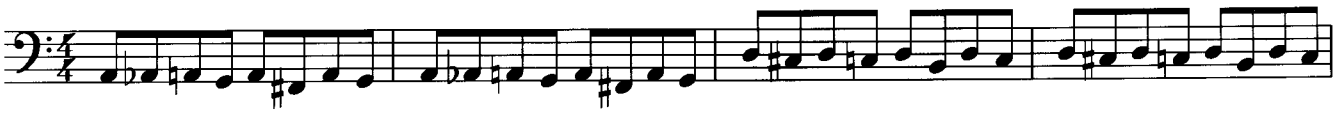
Hier sind zwei Stücke, die auf nur zwei Saiten zu spielen sind.

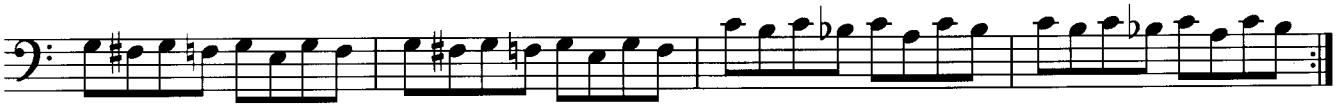


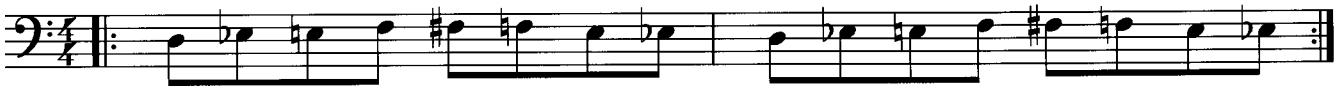


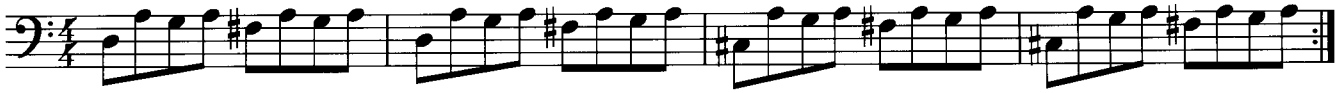
Diese technischen Übungen fördern die Koordination zwischen den zwei Händen und die Unabhängigkeit der Finger.

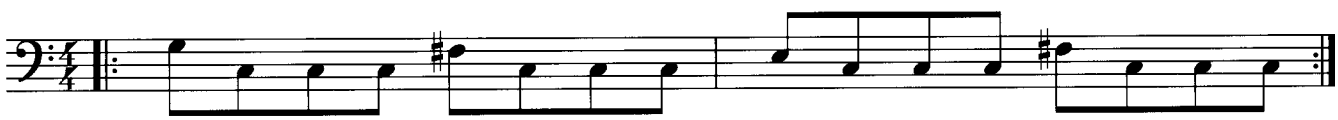


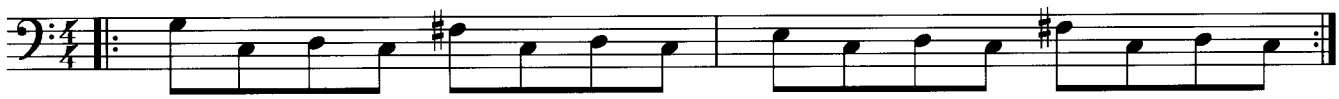

A M A M etc.

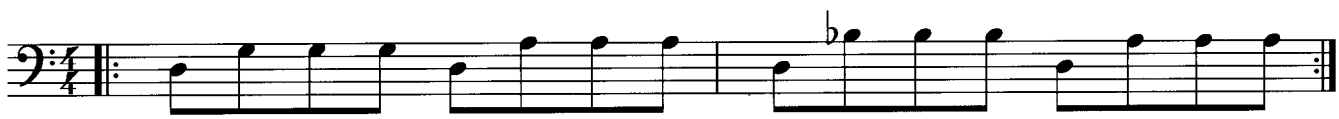


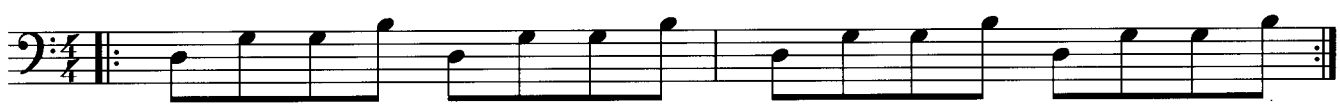

I M I M etc.

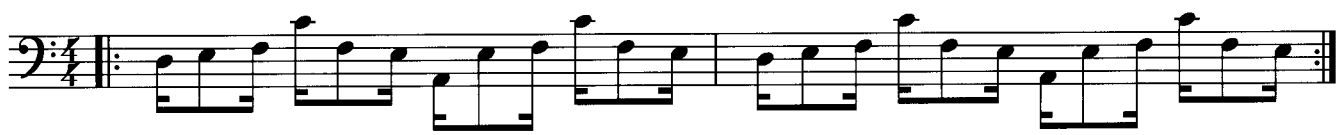

I A M A M A M A etc.

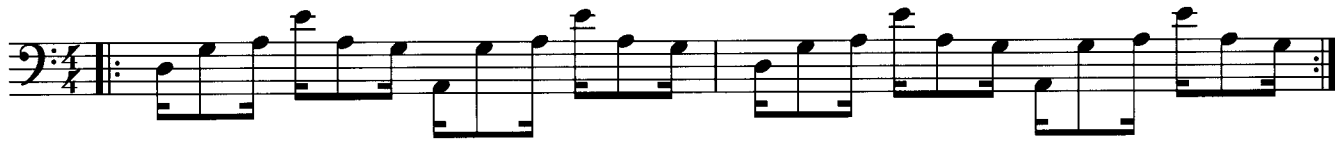

A M I M etc.


A I M I etc.


P I M A etc.


P I M A etc.




P I M A M I etc.

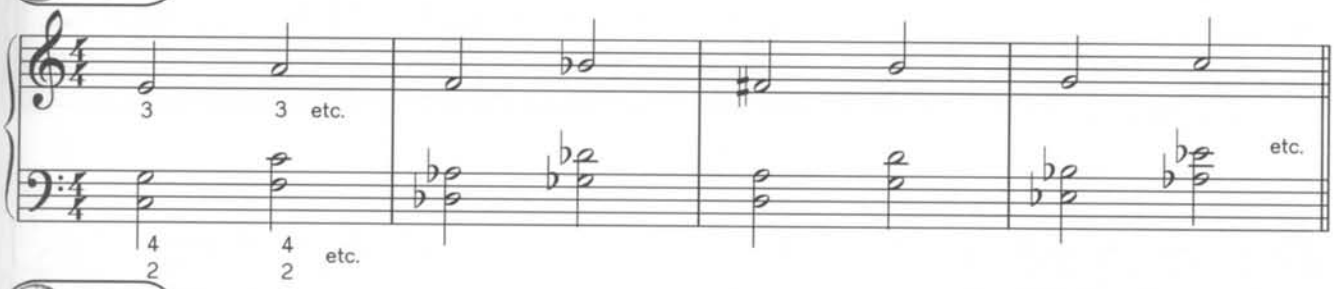
Akkordarbeit

Sauber klingenden Akkorde als "Block" zu spielen, verlangt ganz besondere Sorgfalt und Geduld. Achte bei der Beschäftigung damit besonders darauf, daß sich die Finger der linken Hand beim Wechsel zwischen den Akkorden schon in der Luft zum Griff des neuen Akkords formen, und daß du mit deiner rechten Hand gleichmäßig zupfst. Die folgenden Beispiele dienen dazu, diese Koordination zu verfeinern. Vergiß auch hier wieder nicht zu transponieren.

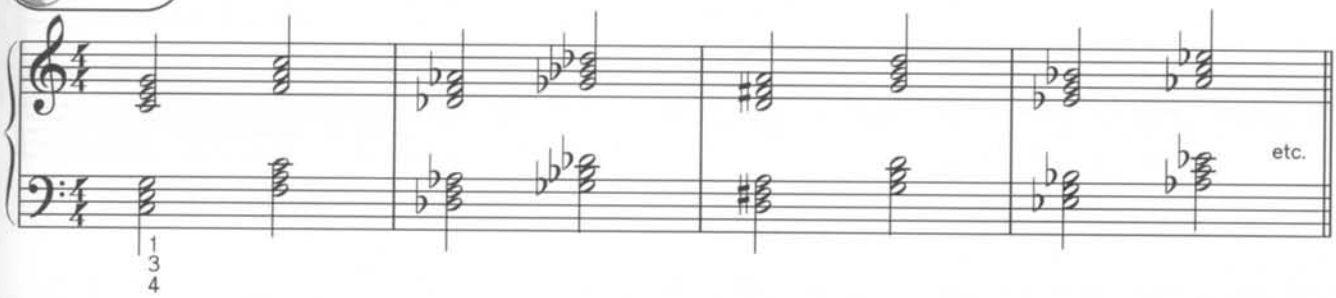
Maßgebend ist bei diesen Übungen auch, daß sich deine Finger (der linken Hand) gleichzeitig und nicht individuell bewegen. Versuche, jeden Ton gleich laut zu spielen und gleichmäßig zu zupfen. Strebe an, die Akkorde gemäß ihrem vollen Notenwert auszuspielen (ausklingen zu lassen). Dadurch zwingst du dich automatisch, den Wechsel in einem Minimum an Zeit auszuführen.

CD Track/Index 29-1

Dur-Dreikänge

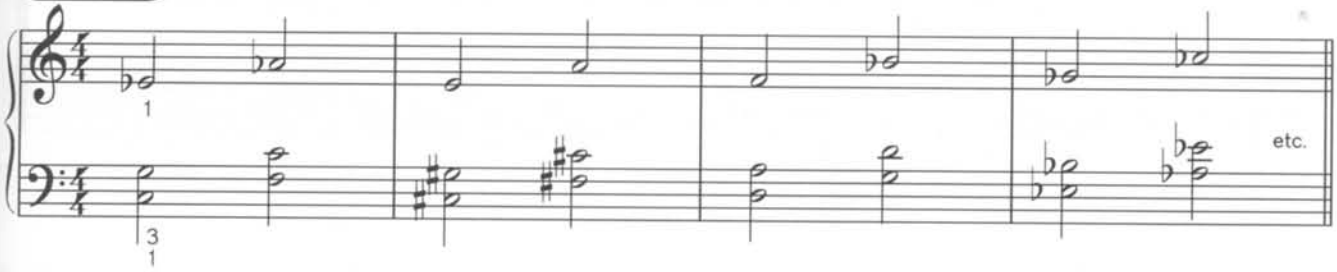


CD Track/Index 29-2

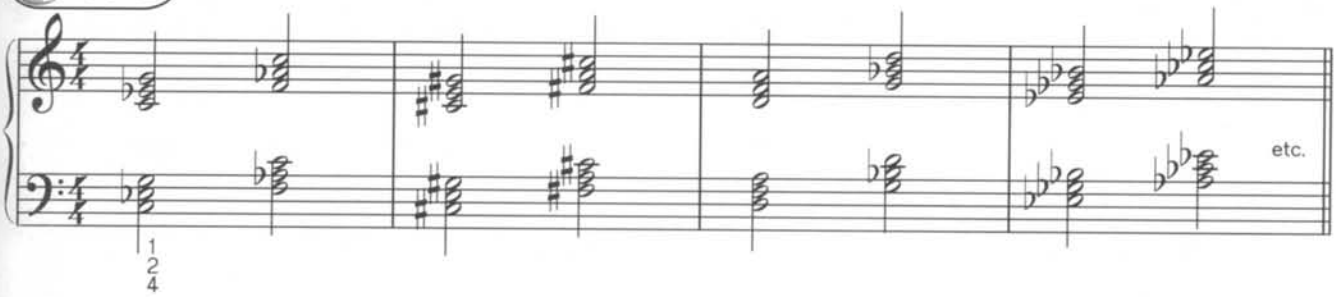


CD Track/Index 30-1

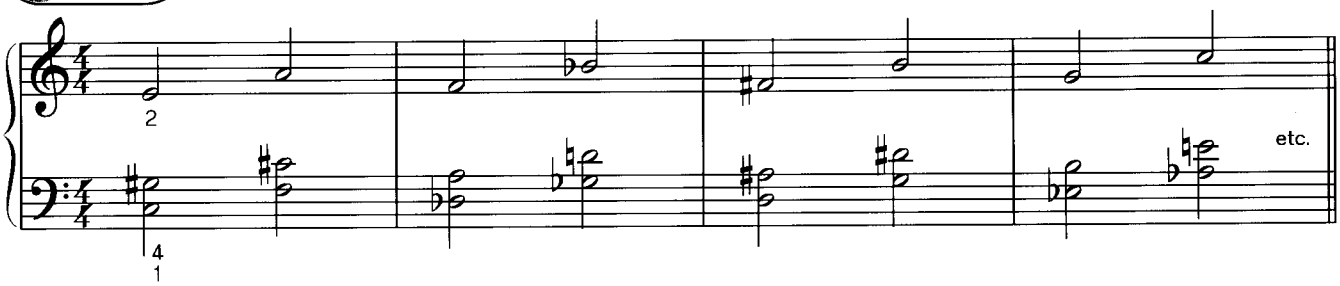
Moll-Dreikänge

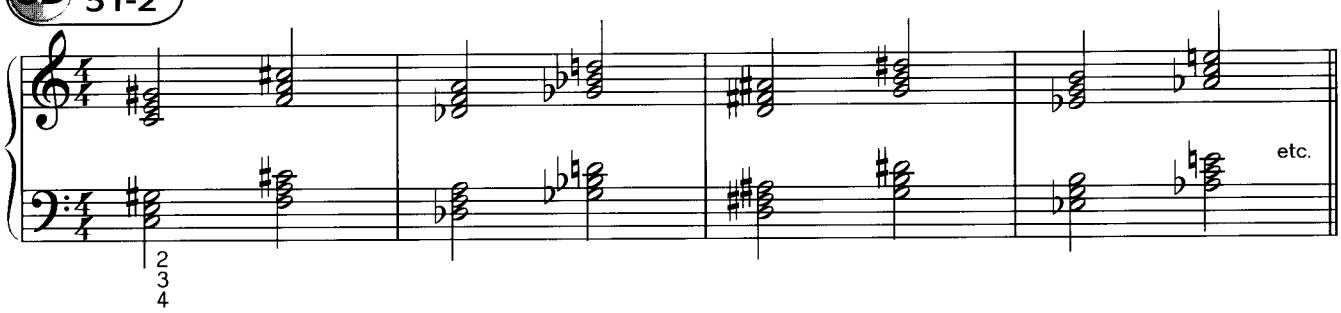


CD Track/Index 30-2

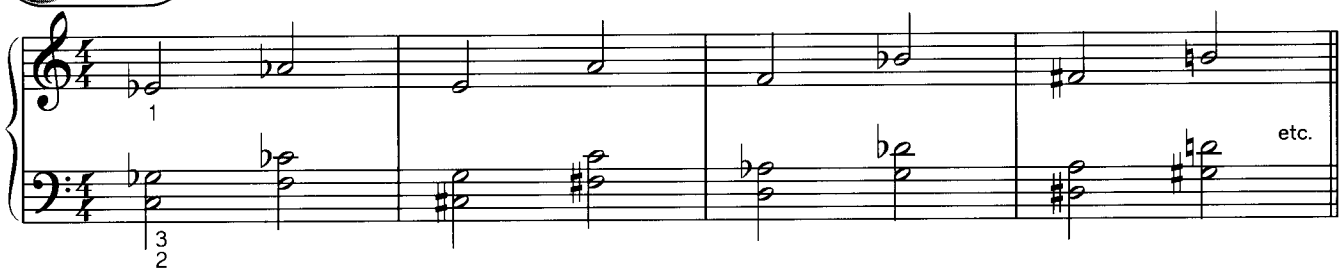


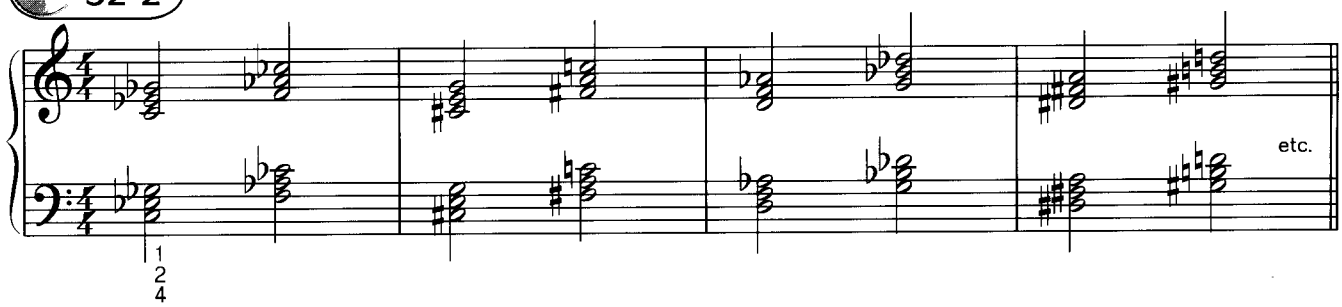
Übermäßige Dreikänge

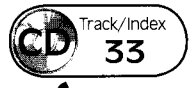


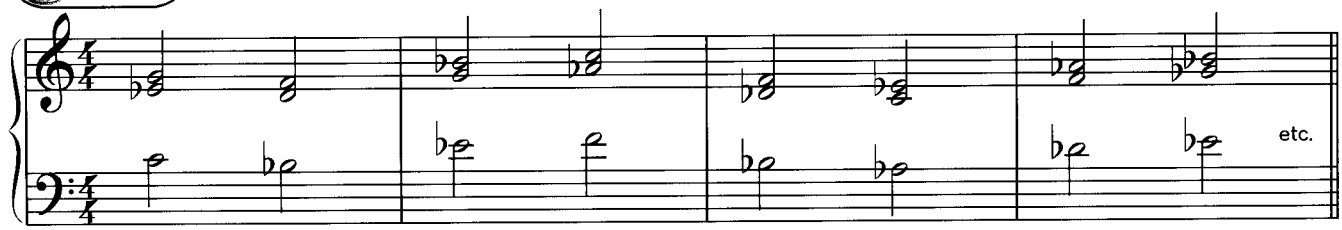


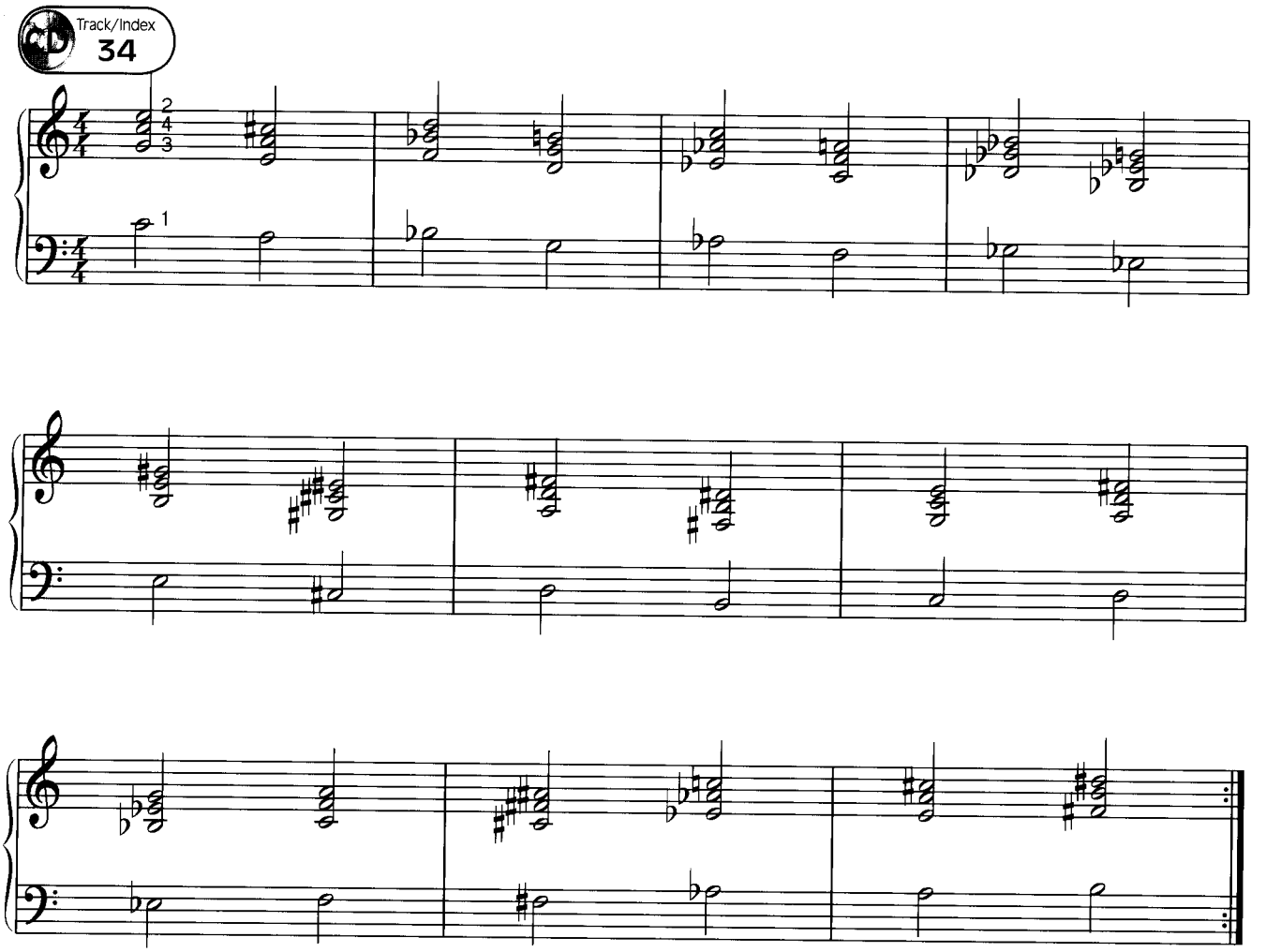
Verminderte Dreikänge





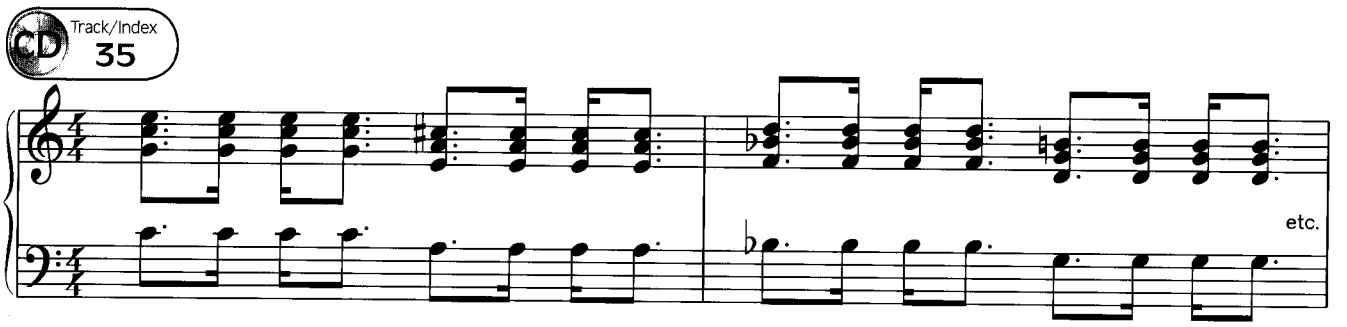


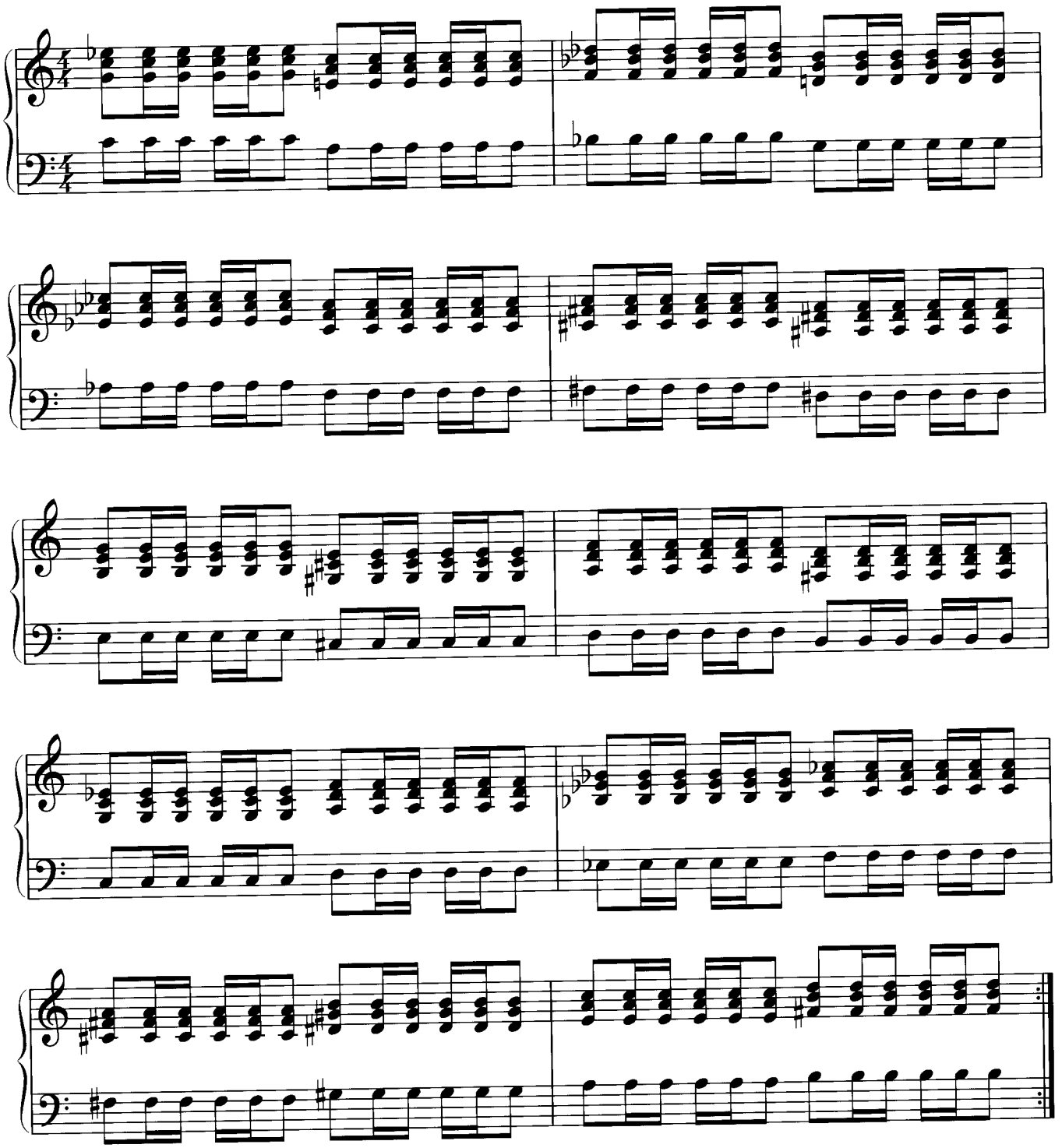


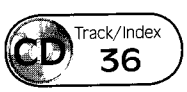


Nun geht es darum, das gleiche System in der Aufeinanderfolge von Akkorden in möglichst viele Varianten zu übertragen, in denen die Akkorde dann auch verschieden rhythmisiert werden. Dazu siehst du unten anhand der ersten zwei Takte ein Beispiel, das die gleichen Akkorde wie oben, nur in rhythmischen Pattern gespielt, beinhaltet. Dieses Beispiel ist komplett auf der CD zu hören und erklärt sich von selbst. Dafür ist auf der nächsten Seite noch eine andere Variante mit Molldreiklängen ausnotiert. Bilde darüber hinaus nach gleichem Muster weitere Übungen, in denen auch übermäßige und verminderte Dreiklänge Verwendung finden.

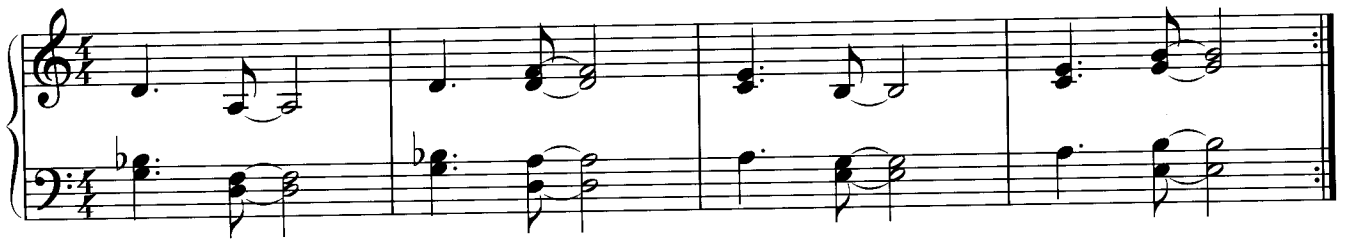
Achte bei solchen Übungen darauf, daß deine Rhythmik nicht dem Zufall überlassen ist. Hier mußt du mit der rechten Hand schon gleichmäßig spielen.







Weitere Übungsvarianten: Laß jeden Akkord in den nächsten fließen. Denke daran, daß die einzelnen Finger eine gemeinsame Bewegung machen sollten und nicht vier verschiedene. Singe die obere Stimme.



etc.

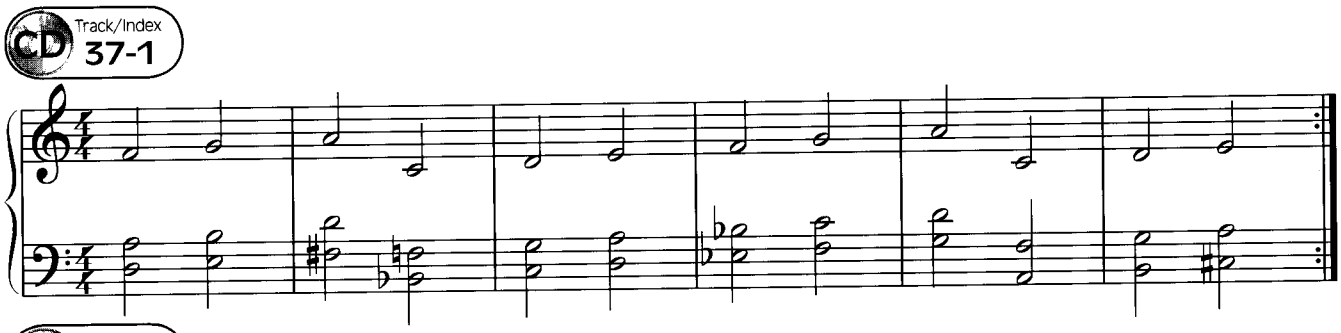
etc.

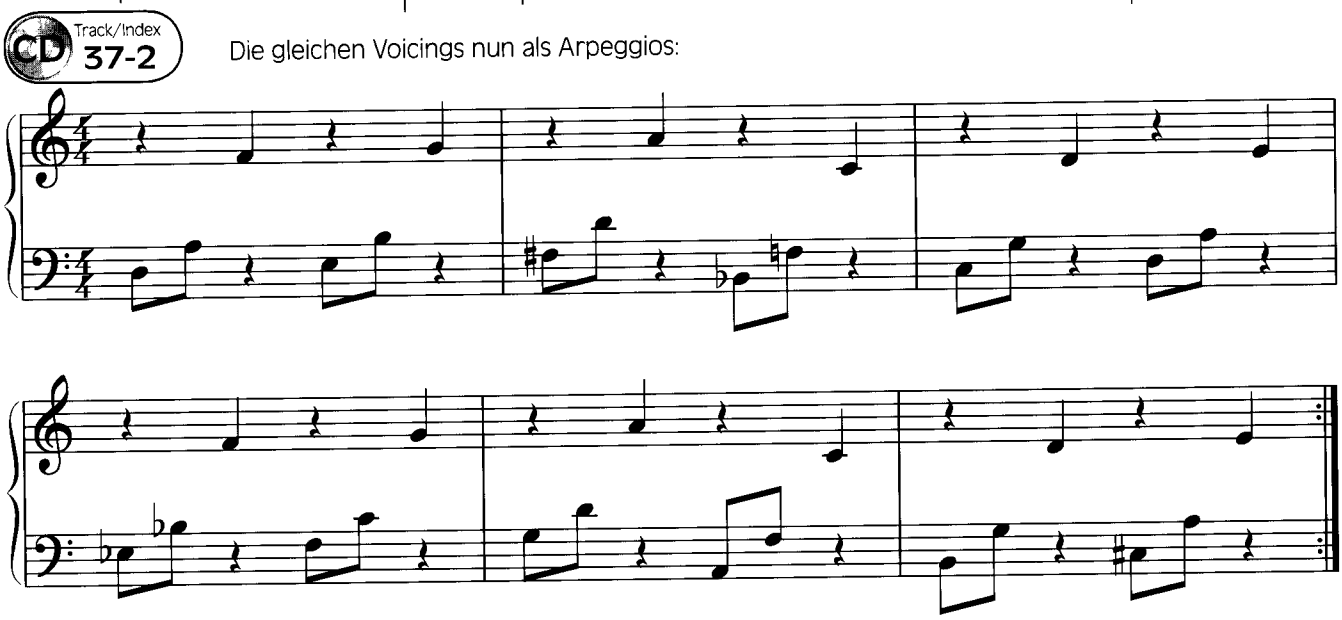
etc.

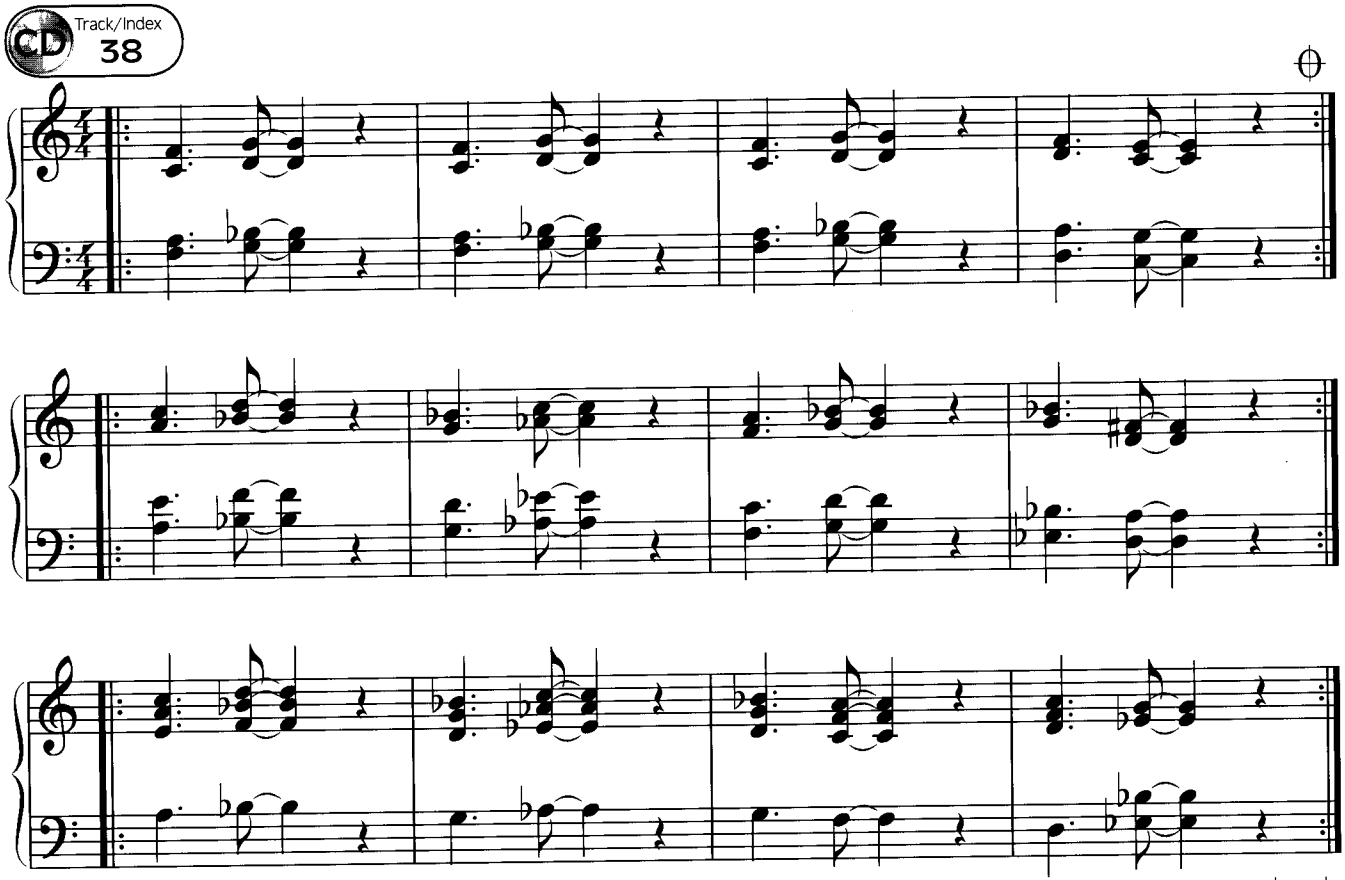
etc.

etc.

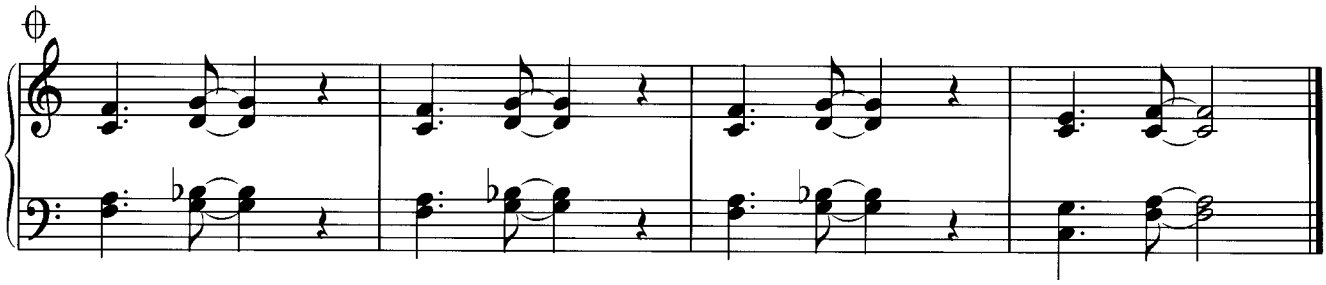
Spiele zuerst legato (so lang wie möglich) und dann staccato (so kurz wie möglich), wechsle anschließend bewußt zwischen beidem.



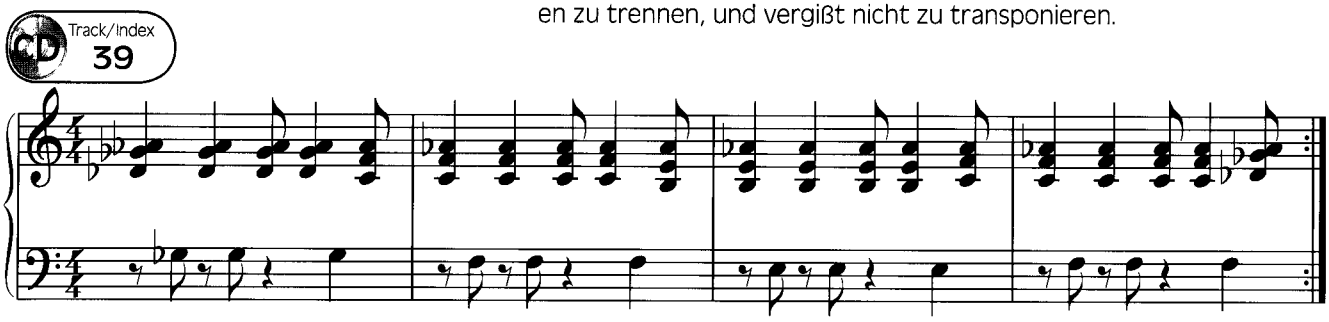


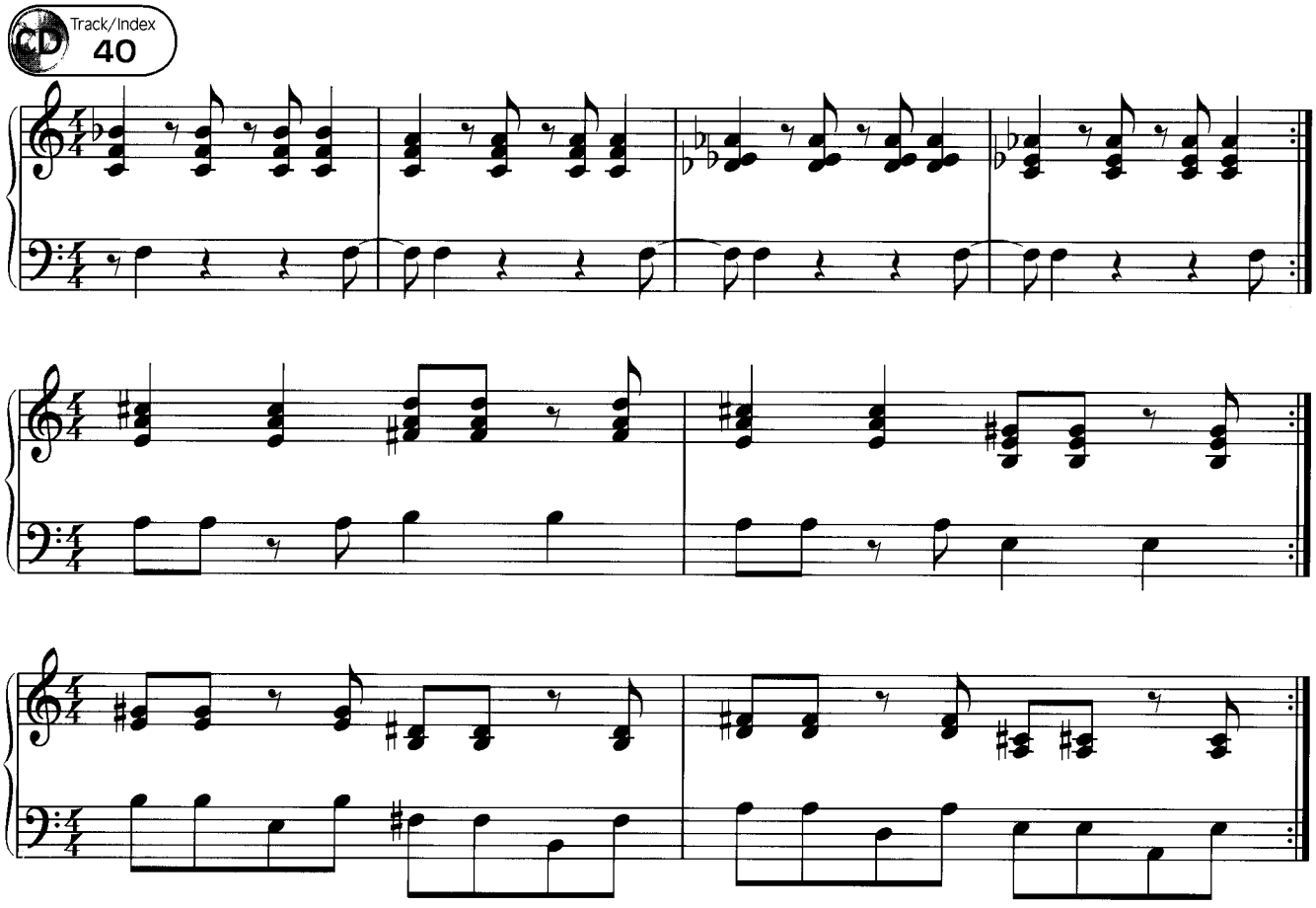


© 1997 by AMA-Musikverlag



Bei den folgenden Beispielen sollst du dich auf die zwei unterschiedlichen Linien konzentrieren. Der Daumen spielt eine Ostinatofigur und mit den Fingern **A**, **M**, und **I** spielst du die Akkorde. Es ist sehr wichtig, daß du auch in rhythmischer Hinsicht kontrolliert und gleichmäßig spielst. Versuche ganz bewußt, die Baßfigur von den Harmonien zu trennen, und vergißt nicht zu transponieren.





© 1997 by AMA-Musikverlag

MUSICAL SOURCES

Skalen, Intervalle, Akkorde

Im folgenden Abschnitt betrachten wir musikalische Grundstrukturen aus einer etwas theoretischeren, systematisierenden Perspektive. Ziel dabei ist es, den Überblick über das zur Verfügung stehende Tonmaterial zu erweitern, dabei aber immer bezogen auf das Instrument und die musikalischen und spieltechnischen Aspekte.

Skalen

Die Skalen bilden in gewisser Hinsicht die Grundlage, denn sowohl für die Bildung von Intervallen als auch für die Stimmführung, für Voicings etc. geben die Skalen den Überblick über das Tonmaterial.

Daraus ergibt sich die Aufgabenstellung, auch die weniger gebräuchlichen unter den nachfolgend erläuterten Skalen zur Gestaltung verschiedenster Intervall- und Akkordübungen heranzuziehen, damit diese nicht immer nur auf diatonischen Dur- oder Molltonleitern basieren. Auf die Weise können dann z.B. Intervallübungen auch umgekehrt als Bewußtseinstraining in bezug auf Skalen dienen.

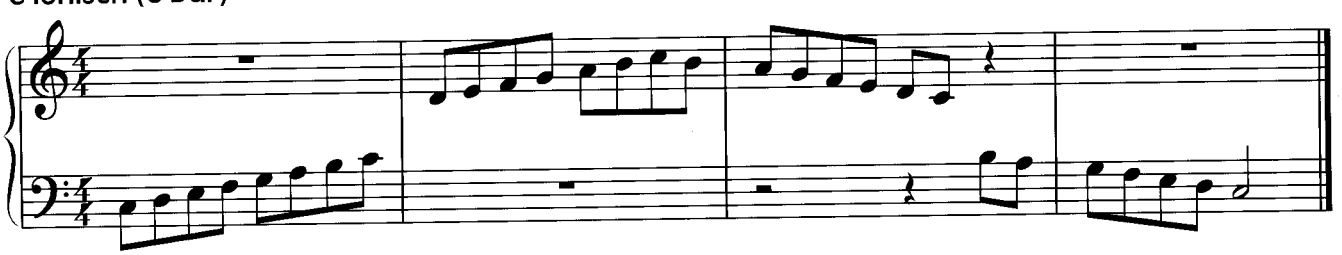
Die Modes (Modi)

Unter ***Modes*** (oder ***Modi***) verstehen wir, daß die klar definierten Töne einer bestimmten Tonleiter (z.B. die C-Dur-Tonleiter oder die D-Pentatonik) als immer gleiches Ausgangsmaterial für eine Skala mit jeweils anderem Grundton angenommen wird. Dazu ein Beispiel: Die Töne der C-Dur-Tonleiter, vom Grundton 'd' aus betrachtet, nennt man D dorisch, von E aus betrachtet – E phrygisch usw.

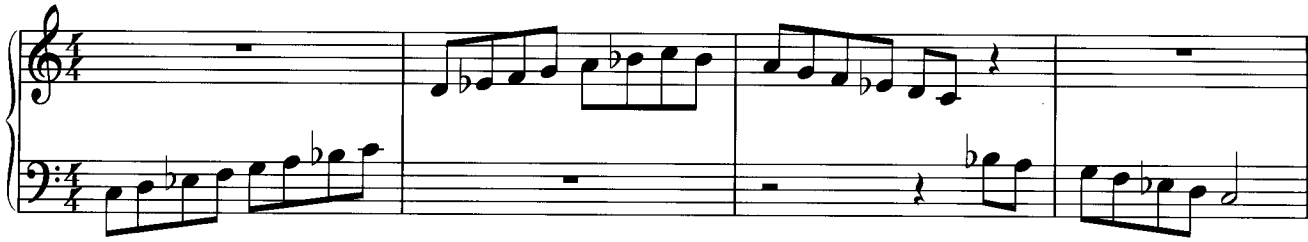
Andersherum kann man auch von einem identischen Grundton ausgehen, nennt dazu die Bezeichnung eines Modes, und erhält dadurch eine Skala mit jeweils unterschiedlichen Tönen.

Nach letzterem Prinzip spielen wir nun die verschiedenen Modes (oder Modi) immer auf dem Grundton 'c'. Dabei wird deutlich, daß bei mindestens 2 Modes normalerweise nicht diese Mode-Bezeichnung verwendet wird: C Ionisch = C-Dur und C aeolisch = C-Moll (rein). Wenn man allerdings C aeolisch mit C dorisch vergleicht (beide haben Mollcharakter), wird der Wert der Modes im Hinblick auf die Präzision in der Bezeichnungen von Skalen deutlich.

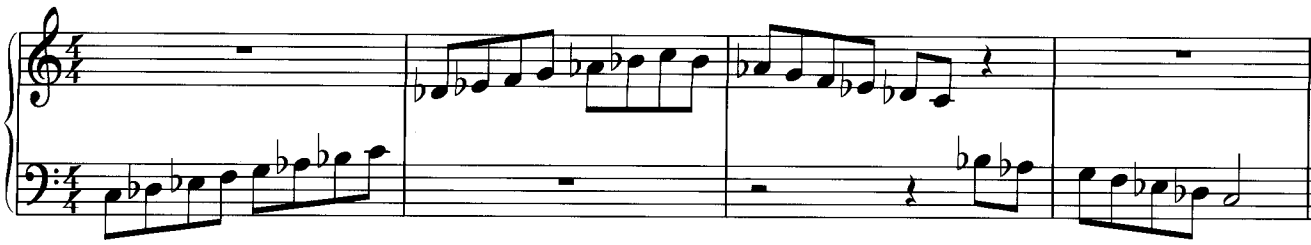
C ionisch (C-Dur)



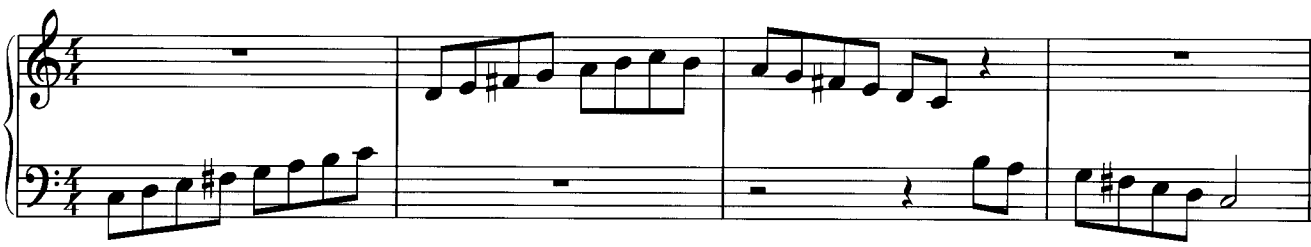
C dorisch



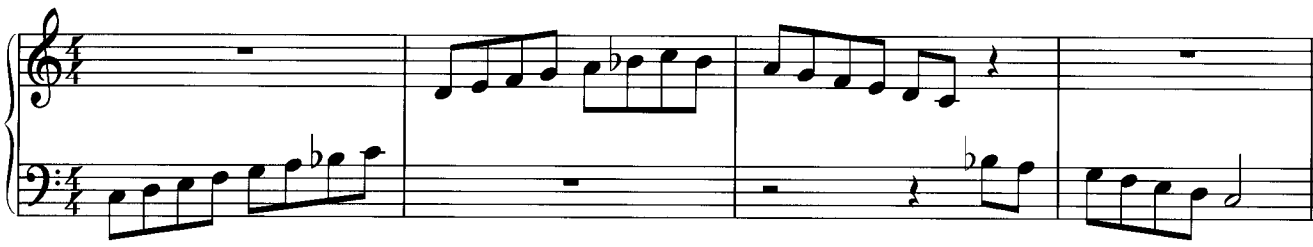
C phrygisch



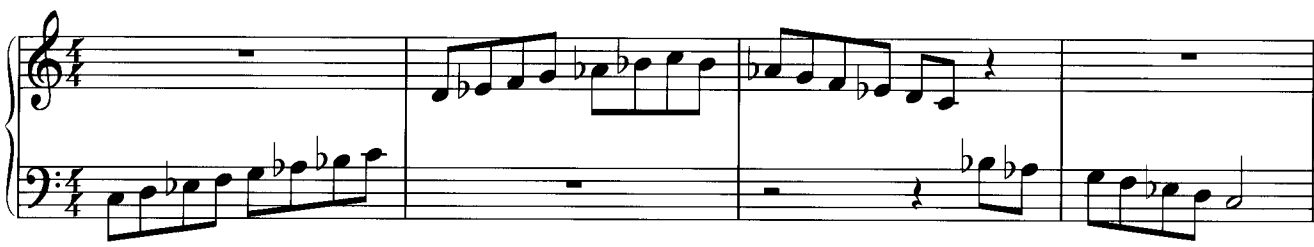
C lydisch



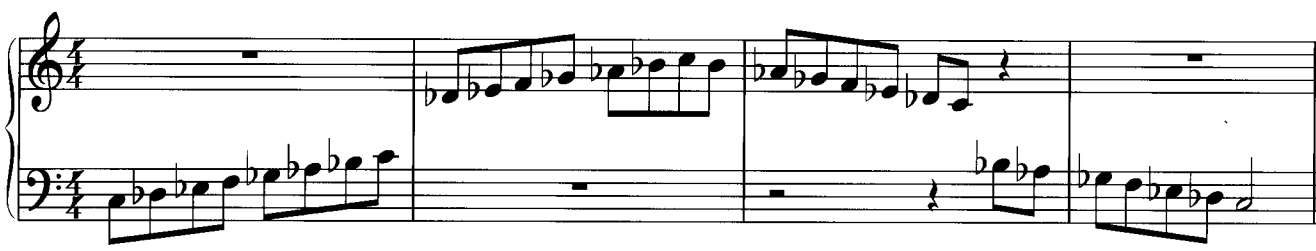
C mixolydisch



C aeolisch



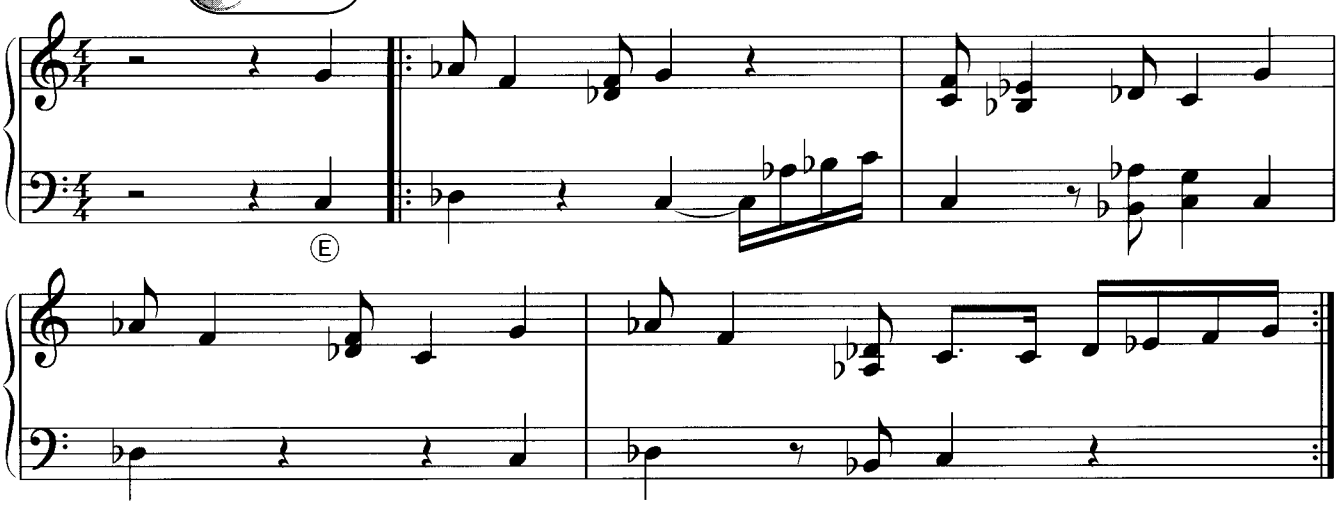
C lokrisch



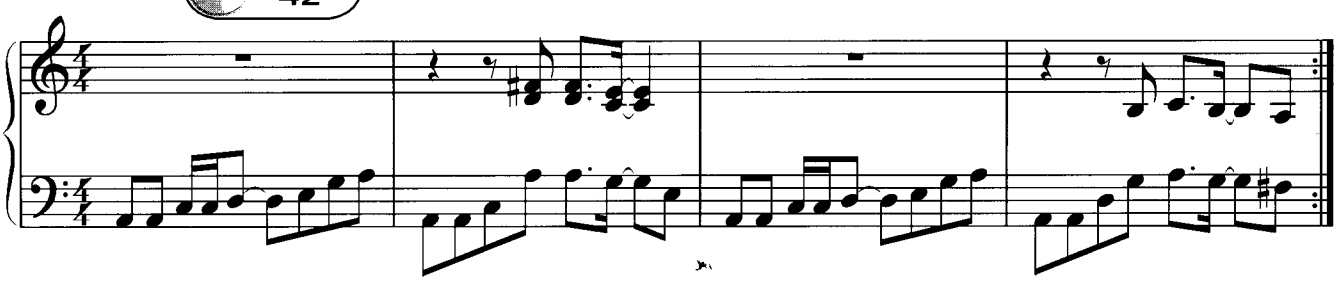
Achte beim Spielen von Skalen vor allem auf Gleichmäßigkeit des Tempos und der Artikulation. Besondere Aufmerksamkeit verlangt dies beim Wechseln der Saiten und bei größeren Sprüngen auf dem Griffbrett. Spiele auch über mehrere Oktaven auf nur zwei Saiten (vertikal).

Ein anderer wichtiger Aspekt ist das Einprägen der Klangcharakteristik (siehe dazu auch die Bemerkungen auf der nächsten Seite). In diesem Zusammenhang sind die folgenden 4 kurzen Vamps Beispiele für den praktischen Einsatz des Tonmaterials aus den bisher gezeigten Modes. Du solltest grundsätzlich Wert darauf legen, alle Skalen und Beispiele von allen 12 Grundtönen aus zu spielen – also zu transponieren.

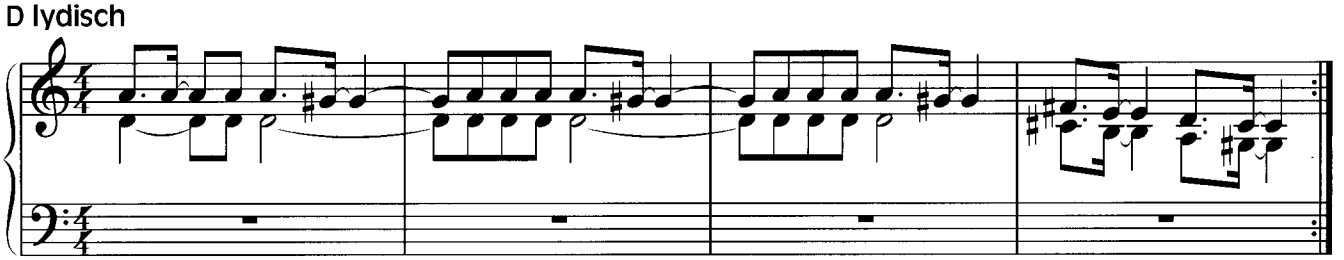
C phrygisch CD Track/Index 41



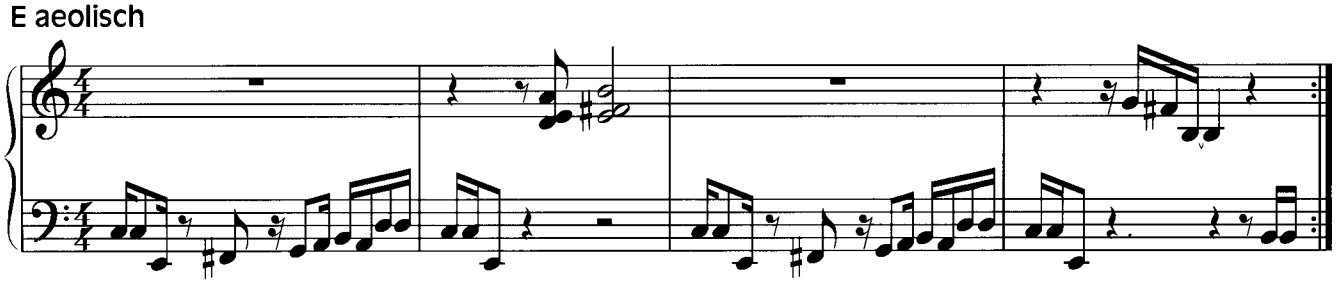
A dorisch CD Track/Index 42



D lydisch



E aeolisch



Alterierte Modes

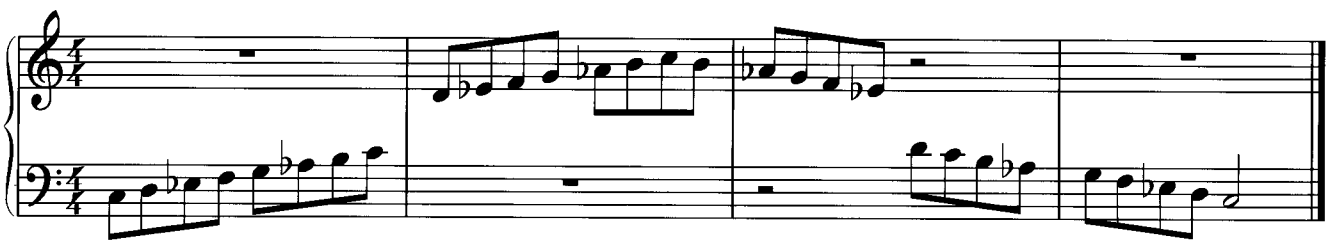
Es gibt natürlich auch Skalen, die eine andere Intervallstruktur haben, als die der Durtonleiter auf verschiedenen Stufen. In der traditionellen Musiksprache heißen solche Skalen z.B. ***Harmonisch Moll***, ***Melodisch Moll*** etc. Um möglichst viele verschiedene solcher Skalen präzise benennen zu können, bedienen wir uns wiederum der Modes und ergänzen diese durch Bezeichnungen für Alterationen (Abwandlungen), wie wir sie von den Akkordsymbolen her kennen.

Die folgenden alterierten Modes sind in zwei Gruppen mit wiederum je 7 Skalen unterteilt. Die erste Gruppe umfaßt Skalen mit der Intervallstruktur der Harmonisch Moll-Skala, und die zweite Gruppe zeigt alterierte Modes mit Skalen, die der Aufwärtsbewegung bei Melodisch Moll entsprechen (auch als Melodic Jazz Moll bezeichnet).

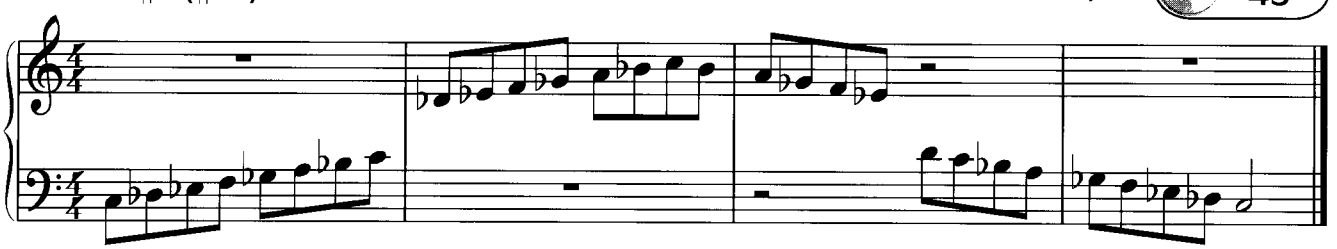
Vergleiche die alterierten Modes mit denen der Durskala auf den Seiten 34 und 35, um im Zweifelsfall die Bedeutung der Modes- und Alterationsbezeichnungen genau zu verstehen.

Zu einigen der Skalen gibt es auf der CD Klangbeispiele, in denen ich über den Grundton (Synthesizer) mit den Tönen der Skala melodisch improvisiert habe. Solche Improvisationsstudien solltest du mit möglichst allen Skalen und in möglichst allen Tonarten durchführen, um deine Hörerfahrungen zu entwickeln. Laß dabei, wo immer es geht, den Grundton mit erklingen, entweder von einem Synthesizer, oder z.B. als Leersaite.

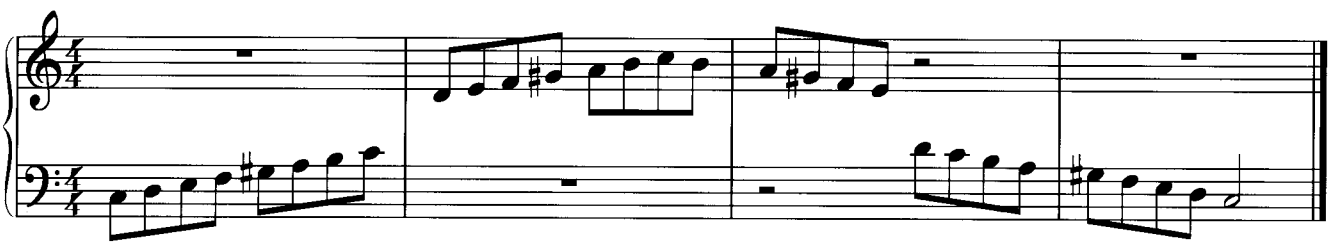
C aeolisch maj7 (entspricht C Harmonisch Moll)



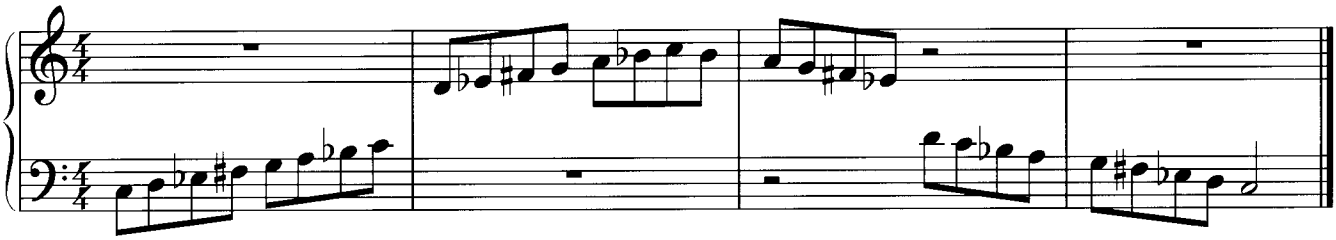
C lokrisch ♯6 (♯13) **Improvisationsbeispiel:** CD Track/Index 43



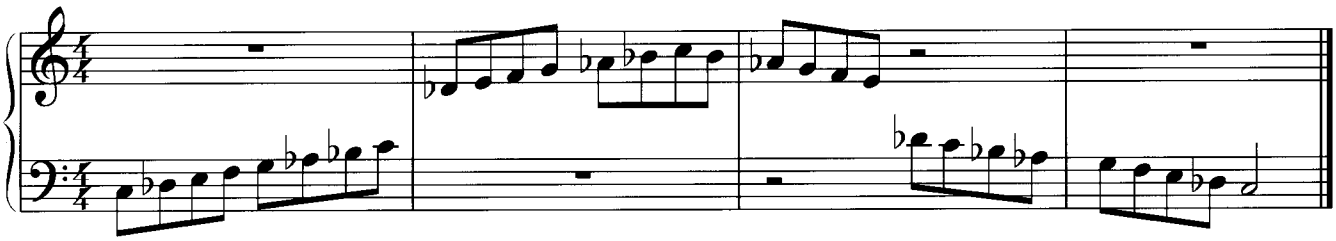
C ionisch ♯5 (bzw. augmented)



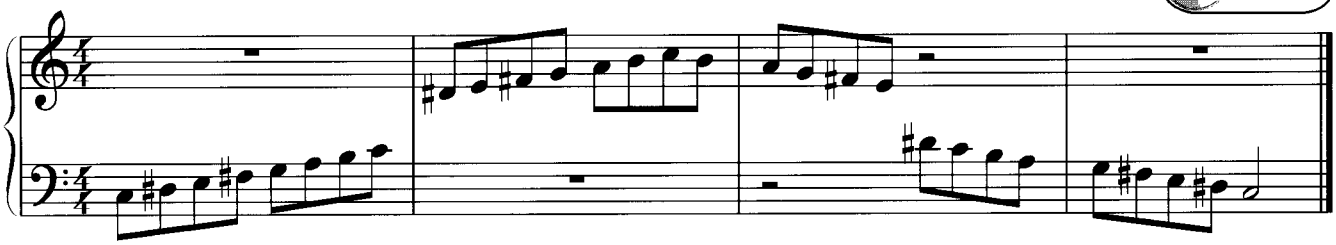
C dorisch ♯4



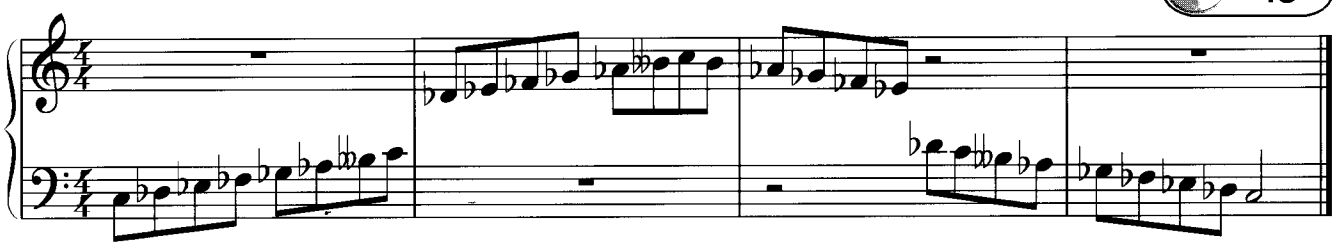
C phrygisch Major (Dur-Terz)



C lydisch ♯9 Improvisationsbeispiel: CD Track/Index 44

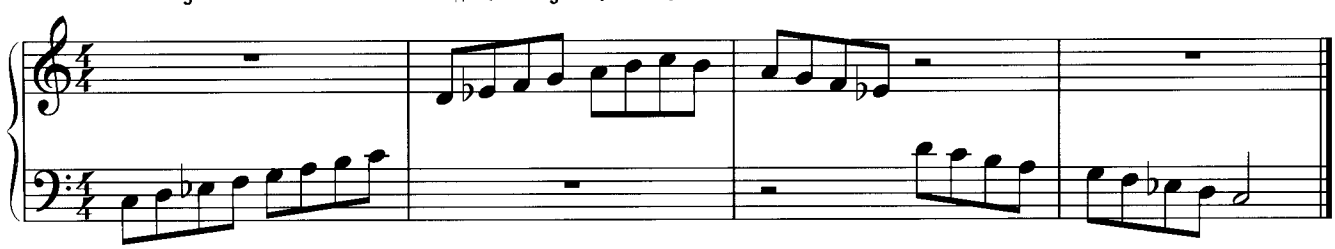


C lokrisch Minor ♭♭7 (bzw. C alteriert ♭♭7) Improvisationsbeispiel: CD Track/Index 45

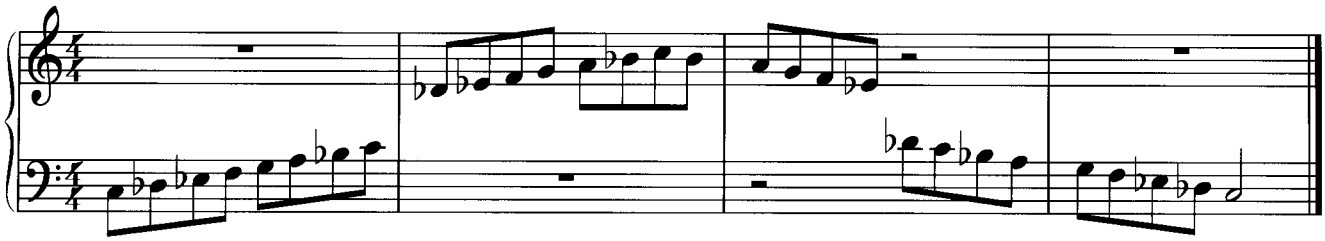


Nimm dir immer die Zeit, auf den melodischen Verlauf der Skalen zu hören. Ihr spezieller Sound kann dir in bestimmten musikalischen Zusammenhängen die Grundlage für interessante melodische Gestaltung liefern.

C dorisch maj7 oder C aeolisch ♯6/maj7 (entspricht C Melodic Jazz Moll)

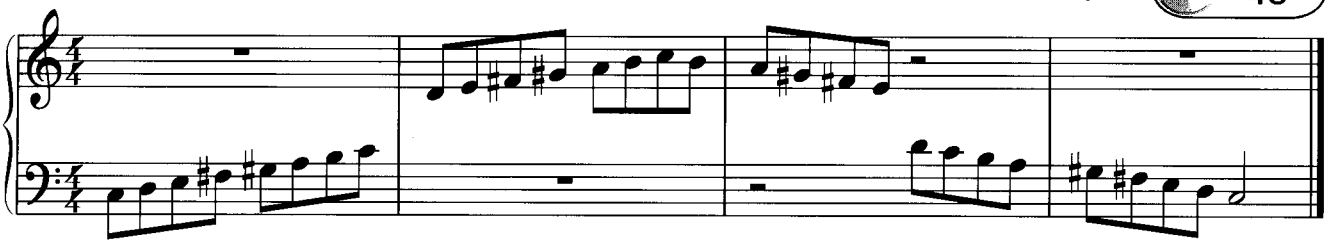


C dorisch ♭2 (♭13)

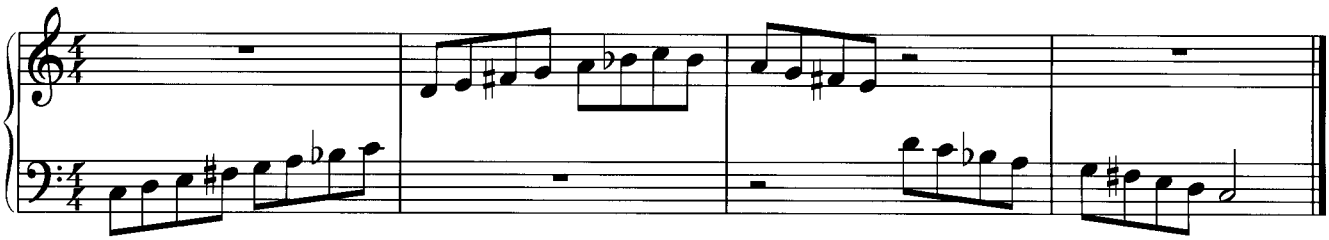


C lydisch ♯5 (augmented)

Improvisationsbeispiel: CD Track/Index 46

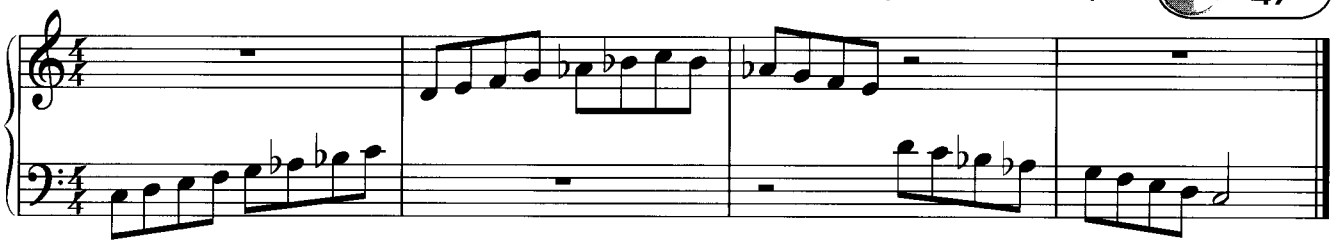


C lydisch ♭7 oder C mixolydisch ♯4

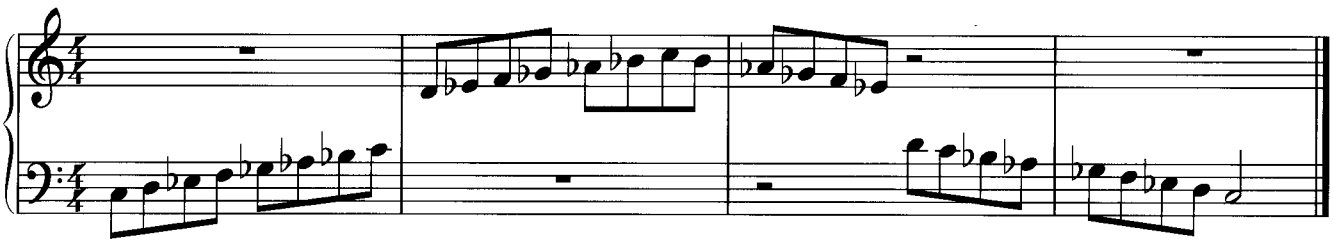


C mixolydisch ♭6 (♭13)

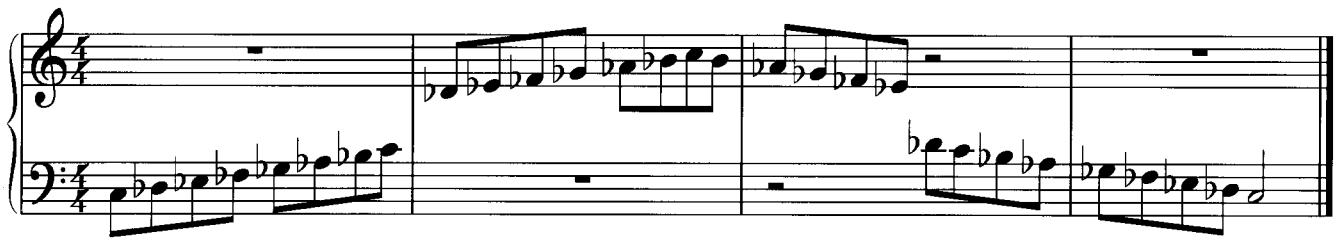
Improvisationsbeispiel: CD Track/Index 47



C lokrisch 2(9) oder C phrygisch ♭5



C alteriert

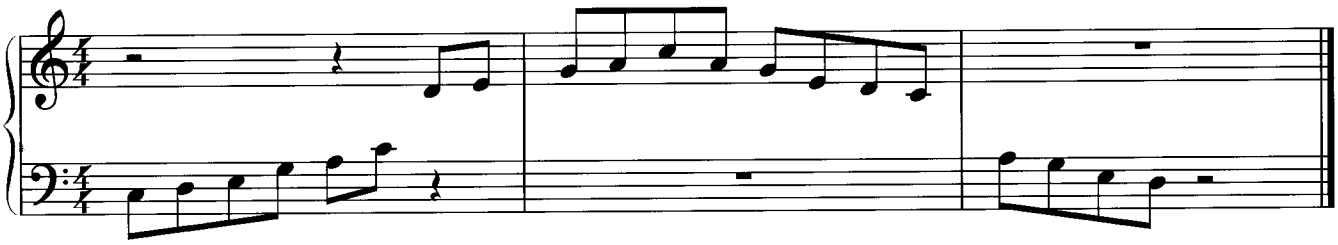


Pentatonik

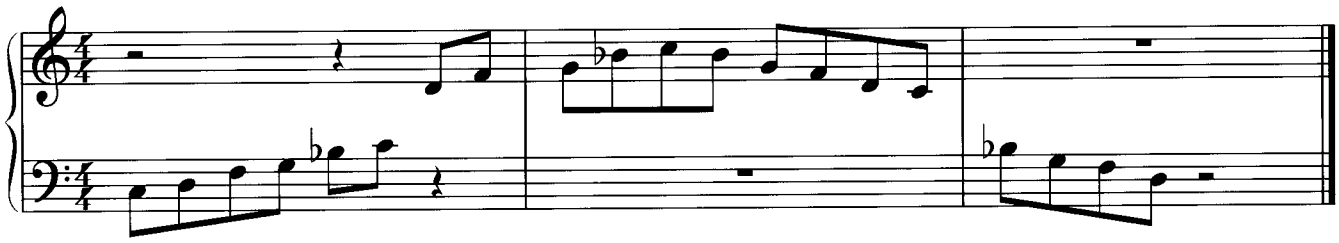
Als Grundlage für die meisten Licks wird gerne die Moll-Pentatonik verwendet. Dabei sollten wir uns aber auch hier mit den unterschiedlichen Modes vertraut machen, die, über die als Dur- und Moll-Pentatonik bekannten Skalen hinaus, für das Improvisieren eine wichtige Bedeutung haben.

Aus den 5 Tönen der Pentatonik ergeben sich zwangsläufig 5 verschiedene Modes. Statt der Begriffe ionisch, dorisch etc. ist es hier aber zweckmäßiger, sich anhand der Bezeichnung für die jeweilige Dur- bzw. Moll-Pentatonik deutlich zu machen, aus welchem Tonmaterial der betreffende Mode über dem Grundton 'c' besteht.

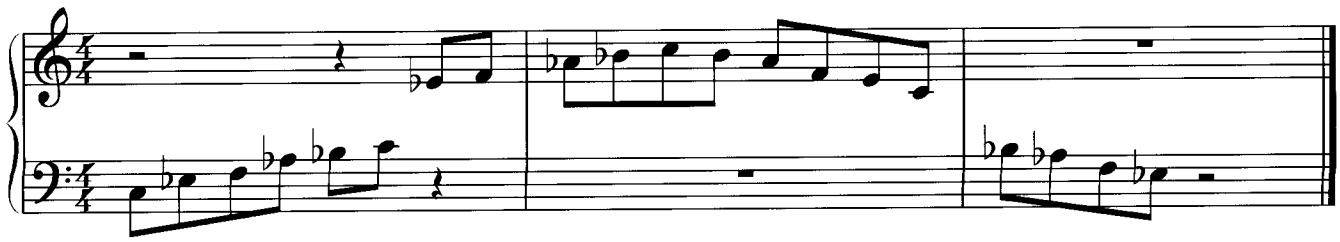
1. C-Dur- bzw. A-Moll-Pentatonik



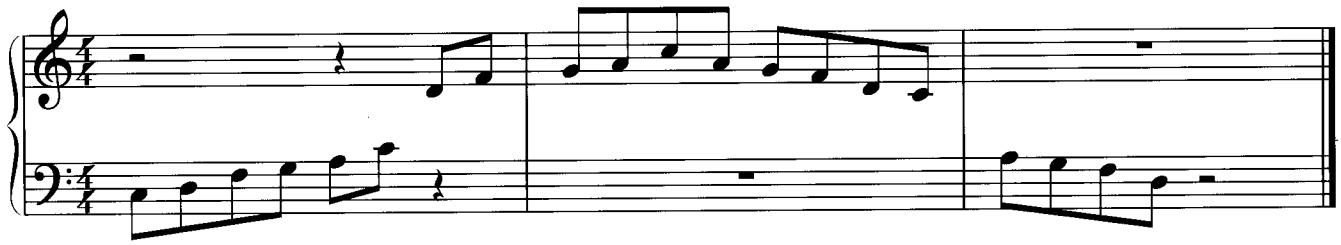
2. B♭-Dur- bzw. G-Moll-Pentatonik



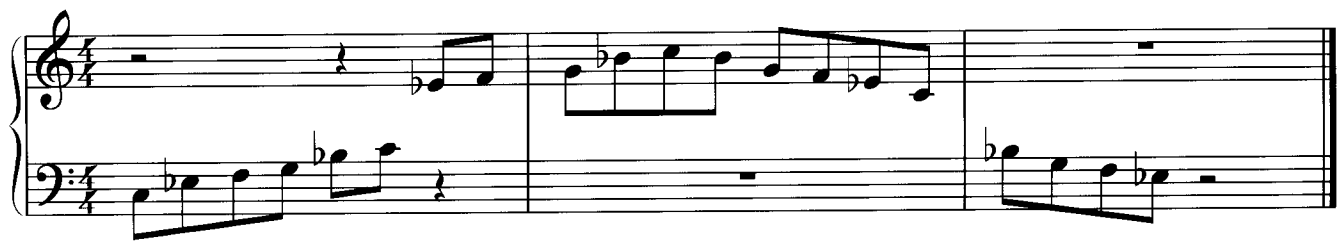
3. A♭-Dur- bzw. F-Moll-Pentatonik



4. F-Dur- bzw. D-Moll-Pentatonik



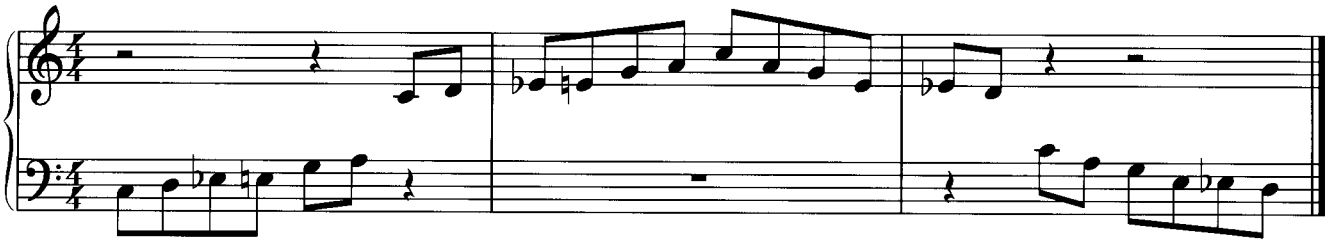
5. E♭-Dur- bzw. C-Moll-Pentatonik



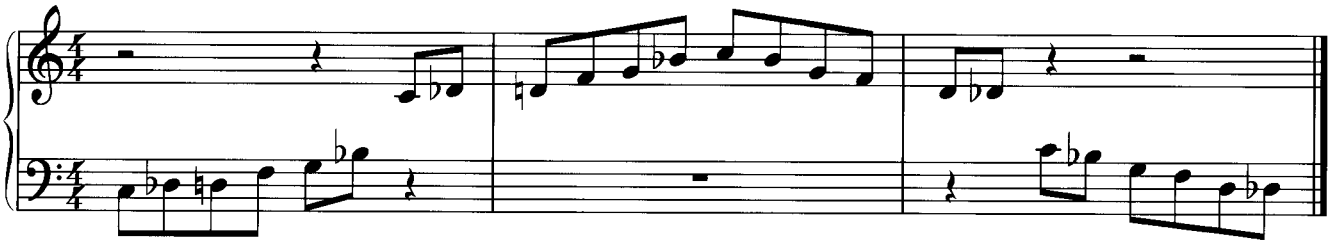
Blue Pentatonik

Wenn man der Moll-Pentatonik noch den chromatischen Zwischenton ♭5 hinzufügt, entsteht eine Skala, die oft auch als Bluestonleiter bezeichnet wird. Warum diese Bezeichnung ein wenig fehl am Platze ist, wird auf der nächsten Seite erläutert. Wir wollen an dieser Stelle lieber den Begriff ***Blue Pentatonik*** (oder ***erweiterte Pentatonik***) verwenden, weil damit viel deutlicher der Ursprung dieser Tonfolgen und somit auch wieder deren unterschiedliche Modes nachvollziehbar werden. Der hauptsächliche klangliche Unterschied zur "reinen" Pentatonik wird schon durch das Attribut "Blue" beschrieben.

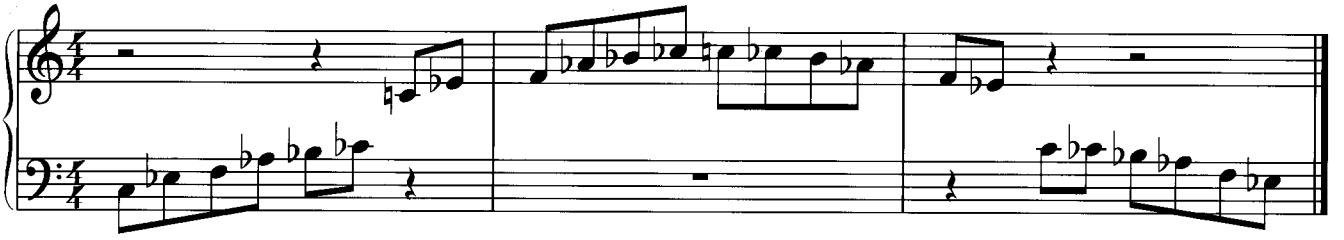
1. C-Dur- bzw. A-Moll-Blue Pentatonik



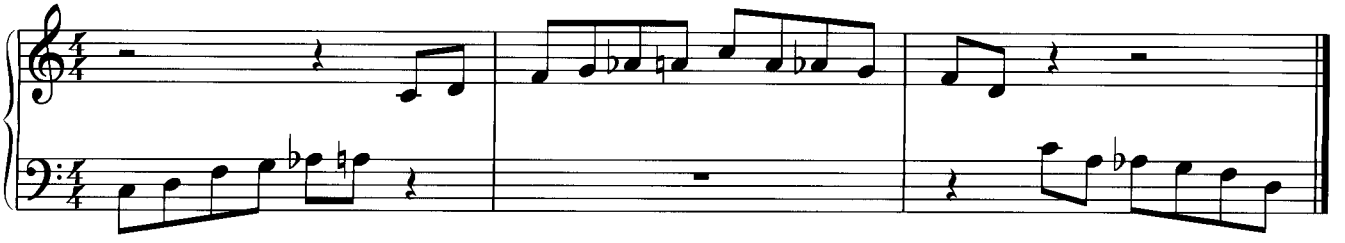
2. B♭-Dur- bzw. G-Moll-Blue Pentatonik



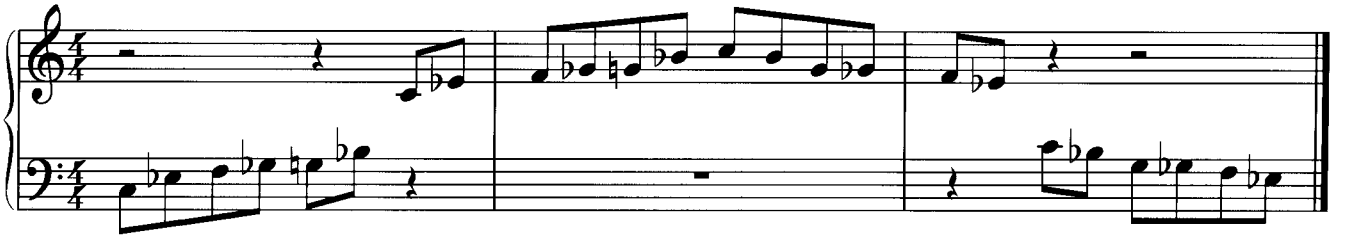
3. A♭-Dur- bzw. F-Moll-Blue Pentatonik



4. F-Dur- bzw. D-Moll-Blue Pentatonik



5. E♭-Dur- bzw. C-Moll-Blue Pentatonik

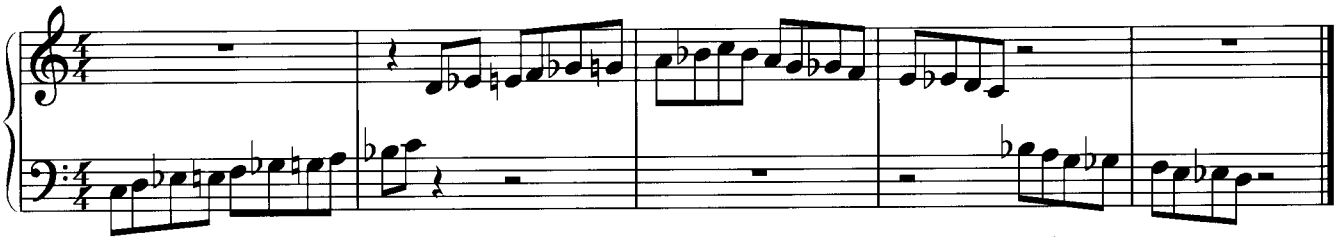


Bluesmelodik

Die Bluesmelodik ist ein komplexes Thema für sich und läßt sich eigentlich nicht in Form einer als Bluestonleiter bezeichneten Skala abhandeln. Wie bereits im Zusammenhang mit der "Blue Pentatonik" erwähnt, wird in fast allen Veröffentlichungen die mit der ♭5 erweiterte Moll-Pentatonik als Bluestonleiter bezeichnet. Dies ist aber total unbefriedigend, da ein typisches Intervall für den Blues z.B. auch die große Terz bzw. das Wechseln zwischen kleiner und großer Terz ist (BLUE NOTE). Außerdem ist es stark von der stilistischen Eigenart des jeweiligen Blues abhängig, welche Tonfolgen dominieren. So bildet in vielen Zusammenhängen tatsächlich die Blue Pentatonik im Mode 5. (erweiterte Moll-Pentatonik) die Grundlage der Melodik, in vielen traditionellen Formen des Blues dominiert aber auch der Mode 1. (erweiterte Dur-Pentatonik).

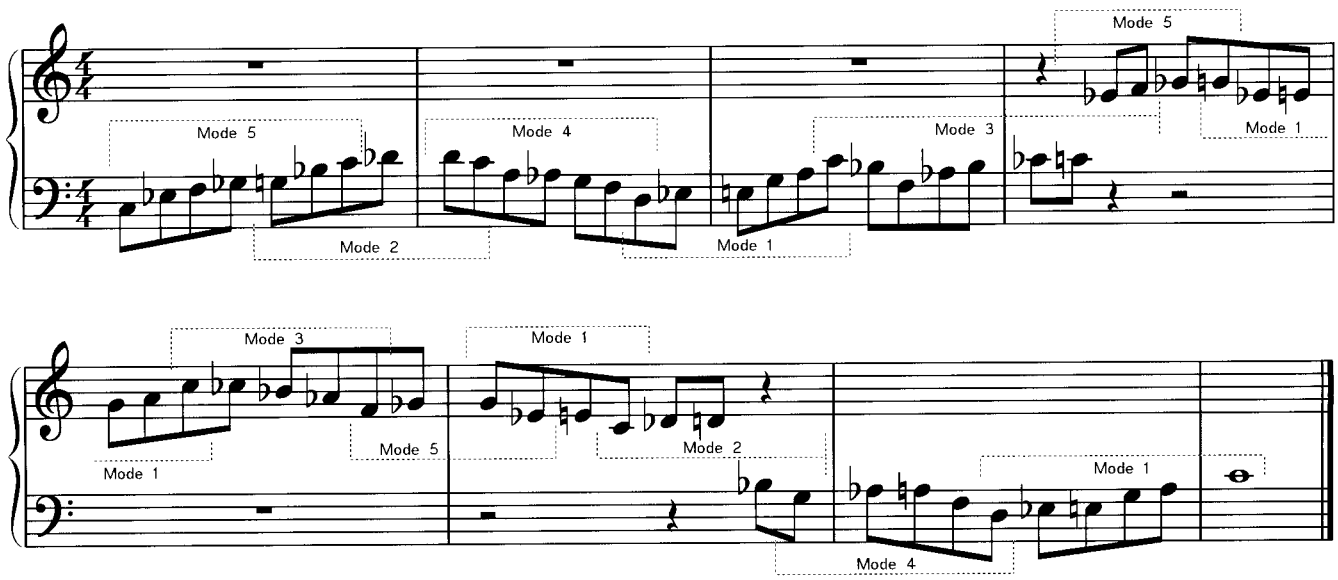
Nur selten findet man im Blues ausschließlich eine der beiden Varianten vor, oft vermischen sich beide miteinander. Wenn es darum geht, das typische Tonmaterial für die Bluesmelodik in einer Skala zusammenzufassen, bietet es sich an, die Töne aus Mode 1 und 5 der Blue Pentatonik zusammenzufassen. Die daraus resultierende Skala sieht so aus:

Blues-Tonalität im "Mixed Mode"



Allerdings ist auch der praktische Wert einer solchen Skala fraglich, da sich die Bluesmelodik viel besser in Form von melodischen Phrasen (Licks) charakterisieren läßt, die dann wiederum eher aus unterschiedlichen Modes der Blue Pentatonik bestehen. Für die Spielpraxis ist es daher von enormer Bedeutung, die Modes der Blue Pentatonik (auch transponiert auf jeden anderen Grundton) so zu üben, daß auch innerhalb einer Übung die Modes einander abwechseln. Das folgende Beispiel zeigt anhand einer solchen Übung, wie die Modes 1 bis 5 (siehe vorige Seite) miteinander verschachtelt sein können.

CD Track/Index 48

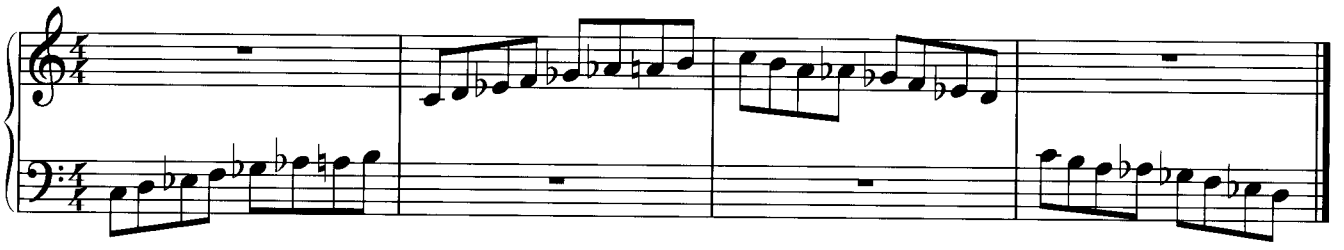


Symmetrische Skalen

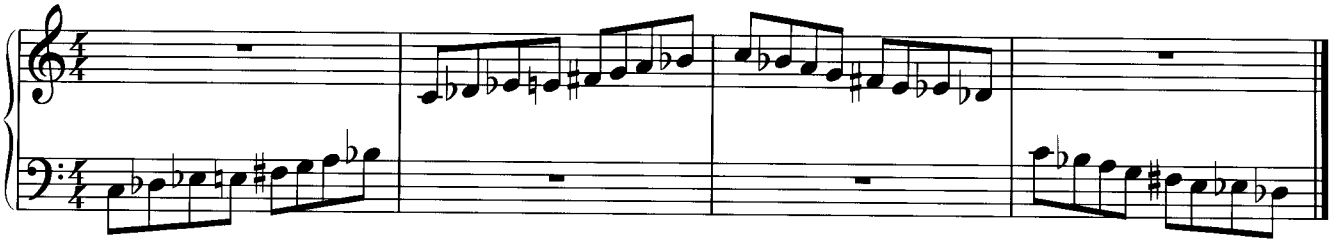
Darunter verstehen wir Skalen, von denen es nicht, je nach einem von 12 möglichen Grundtönen auch 12 verschiedene Varianten gibt, sondern deren Intervallstruktur sich bereits innerhalb einer Oktave periodisch wiederholt bzw. total konstant ist. Neben der chromatischen Tonleiter, die hier nicht extra dargestellt werden soll, gibt es 2 weitere Typen: Die ***Halbton-Ganzton-Skala*** (**HTGT**) bzw. ***Ganzton-Halbton-Skala*** (**GTHT**) und die ***Ganztonleiter***. Bei der HTGT bzw. GTHT wechseln, wie der Name schon sagt, Halbton- und Ganztonschritt einander ab. Dadurch wiederholt sich die Intervallstruktur im Abstand von kleinen Terzen. Da sie also identisch ist mit der Struktur des 0-Akkordes (bestehend aus kleine Terzen), nennt man diese Skala auch Verminderte Skala.

Aufgrund der sich im Abstand von kleinen Terzen wiederholenden Struktur gibt es also insgesamt 3 unterschiedliche HTGT- bzw. GTHT-Skalen. Davon beinhalten immer jeweils 2 einen gemeinsamen Ton, von dem als Grundton aus gesehen die Bezeichnung HTGT oder GTHT abgeleitet wird. Beide Varianten haben, harmonisch gesehen, eine unterschiedliche Bedeutung. Dem HTGT über dem Grundton 'c' kommt beispielsweise im Falle eines $C^{7/\flat 9}$ Dominantfunktion zu.

GTHT (auf dem Grundton 'c')

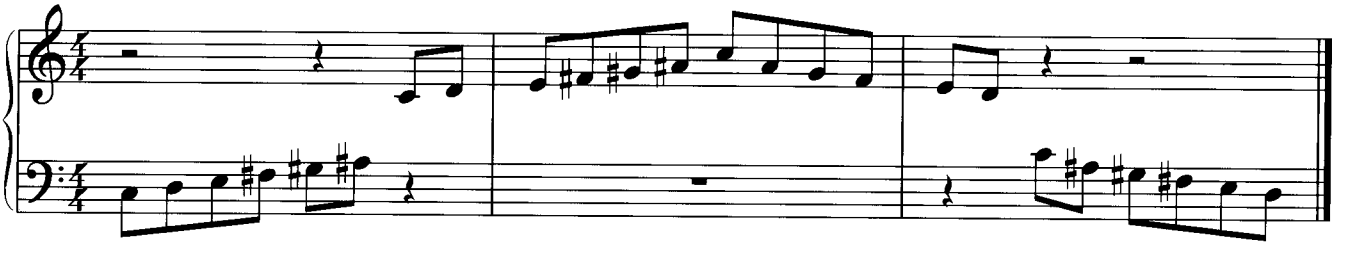


HTGT (auf dem Grundton 'c')



Von den Ganztonleitern gibt es naturgemäß zwei, um jeweils einen Halbtonschritt zueinander versetzt. Sie wird auch als Übermäßige Skala bezeichnet, da sie, vom Grundton aus betrachtet, das Intervall ♯5 (oder auch ***augmented***) statt der reinen Quinte beinhaltet. Sie ist, ähnlich der HTGT, für alterierte Dominantfunktionen interessant, im Falle des Grundtons 'c' z.B. für den Akkord $C^{7/\sharp 5}$

Ganztonleiter (auf dem Grundton 'c')



Intervalle

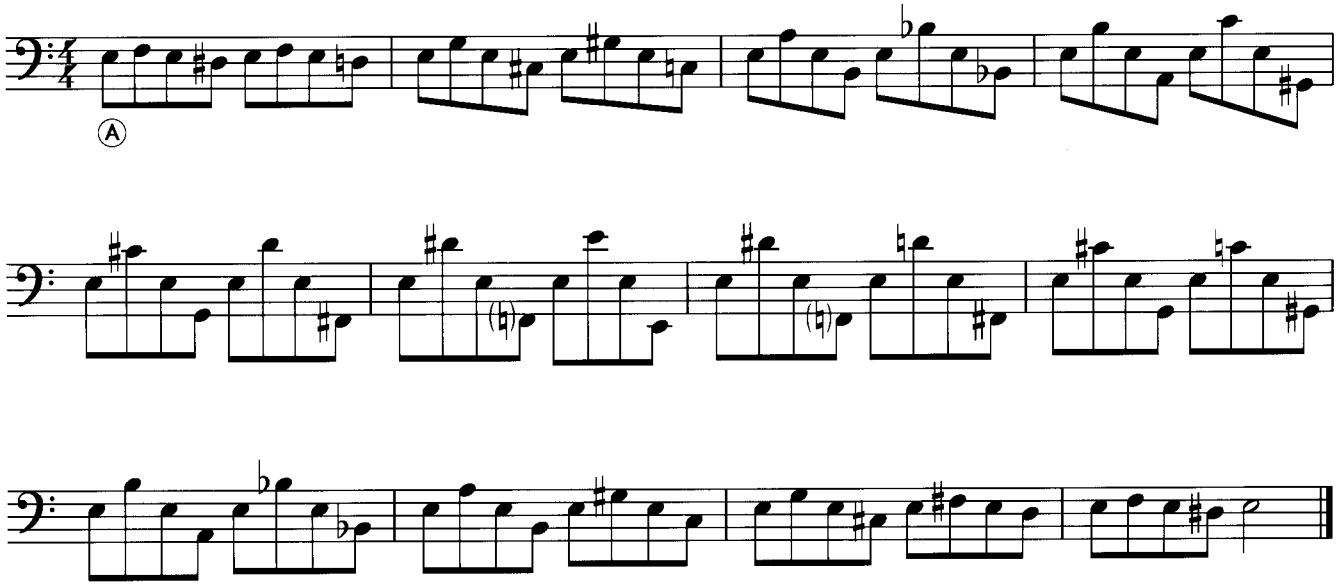
Intervalle gehören zu den am meisten vernachlässigten Aspekten der Musik. Wenn es ums Üben geht, dann sind es immer Skalen und Akkorde, und noch mehr Skalen und noch weitere Berge von Akkorden. Frage dich mal, wieviel Zeit du mit Skalen verbracht hast, im Vergleich zu der Zeit mit Intervallen.

In vielen Büchern, die sich mit den theoretischen Grundlagen des Improvisierens befassen, wird die Beziehung zwischen Skalen und Akkorden in den Mittelpunkt gestellt. Viel wichtiger für einen kreativen Umgang mit der Melodik – nichts anderes sollte Improvisation ja letztlich sein – ist aber die Hör- und Spielerfahrung mit Intervallen. Schließlich setzt sich eine Melodielinie zum großen Teil aus Intervallen zusammen, die nicht benachbarte Töne innerhalb einer Skala sind. Natürlich kann man die Beschäftigung mit den Intervallen nicht von der Kenntnis über Skalen-Akkord-Beziehungen loslösen. Im Gegenteil: Ein spielpraktischer Nutzen ergibt sich erst aus dem Zusammenhang all dieser Aspekte.

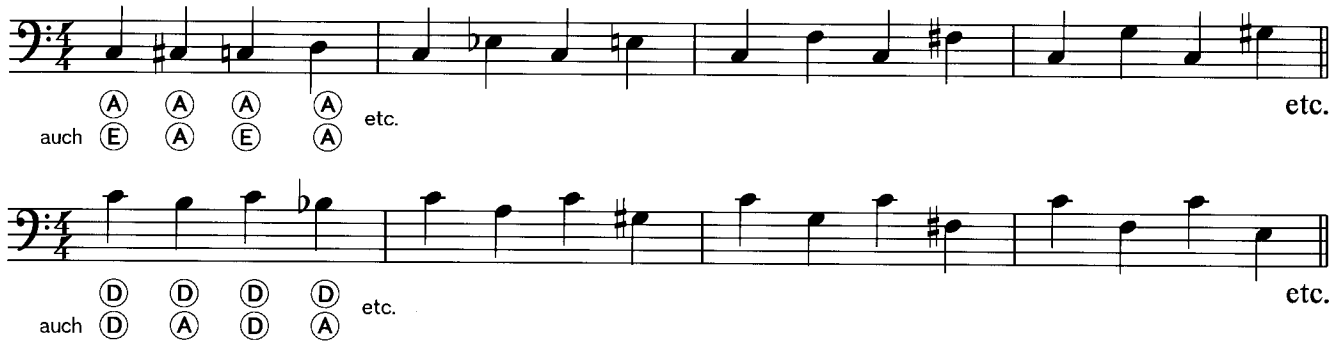
Bei unseren Übungen zu diesem Thema geht es also einerseits um die Schulung des Gehörs. Nutze daher bei allen Beispielen auch die Gelegenheit, dir den Klangcharakter der Intervalle einzuprägen. Der andere wichtige Aspekt ist die Spieltechnik. Da wir Musik meistens per Halb- und Ganztonschritte beigebracht bekommen und die ersten Licks, die wir kennenlernen, meist pentatonische Tonfolgen sind, bekommen wir nicht automatisch eine ausreichende Sicherheit im Umgang mit größeren Intervallen. Wenngleich Quinten und Oktaven da vielleicht Ausnahmen bilden, gilt das besonders für die Intervalle, bei denen wir über Saiten springen müssen.

Um dies konkret nachvollziehbar zu machen, spielen wir mal ein Beispiel, in dem alle Intervalle (bis zur Oktave) vertreten sind. Sie bewegen sich chromatisch in beide Richtungen vom Ton 'e' aus. Spiele mit besonderer Aufmerksamkeit die größeren Intervalle und achte dabei darauf, daß rechte und linke Hand gut miteinander koordiniert sind.

CD Track/Index 49

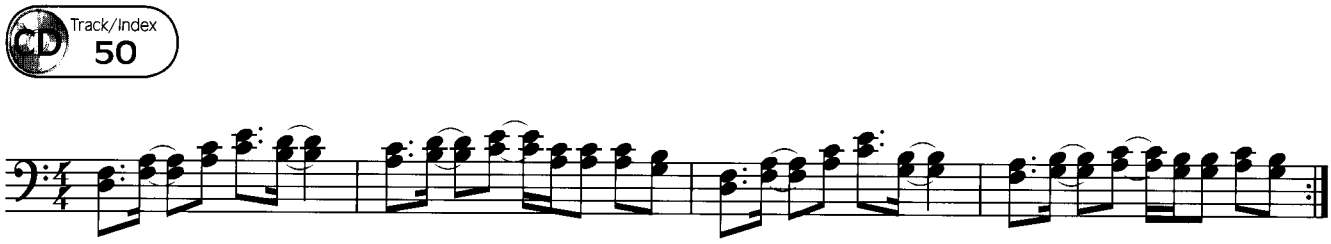


Spiele in der folgenden Übung alle Intervalle auf einer Saite und dann auf zwei Saiten.



Double Stops

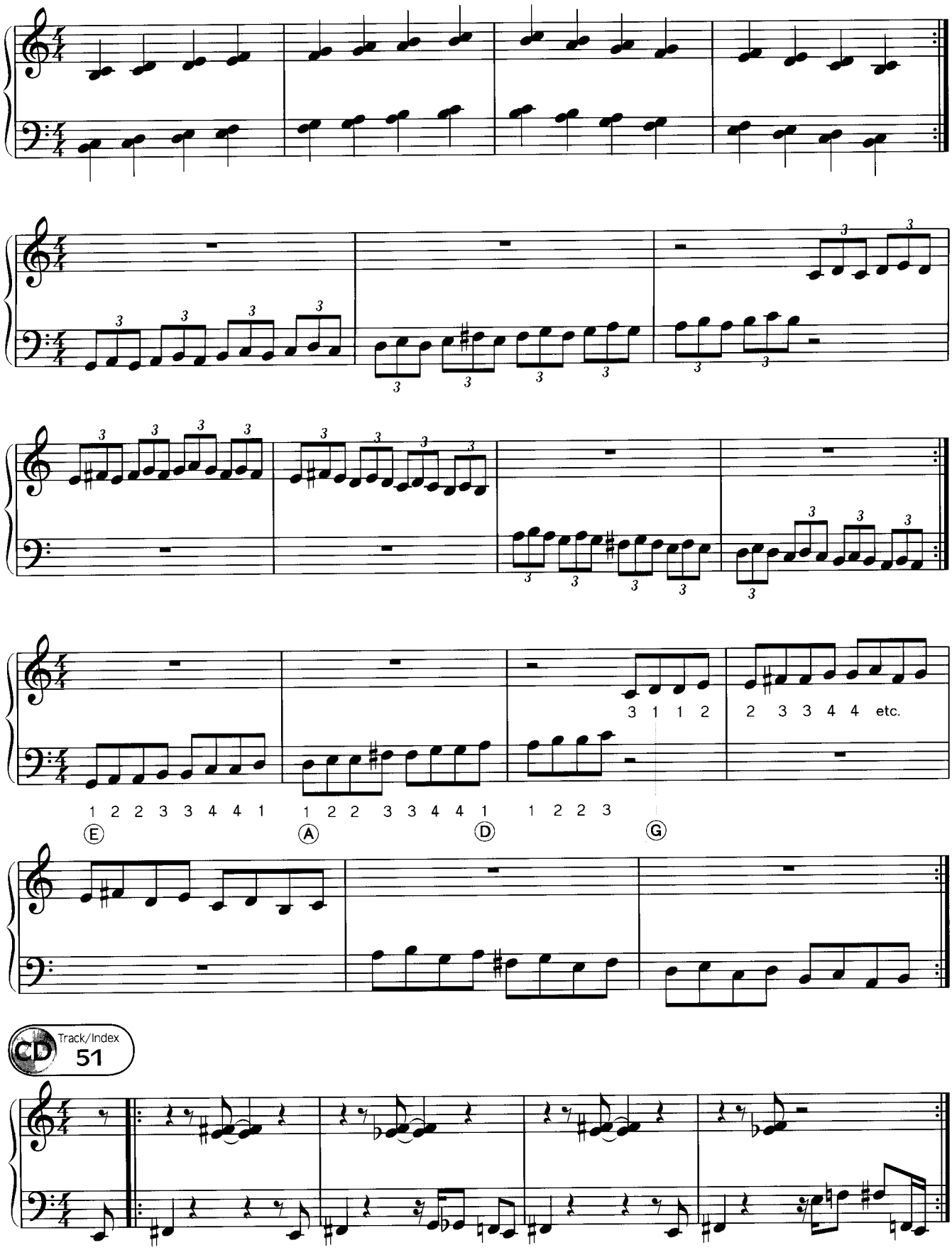
Intervalle, bei denen beide Töne gleichzeitig gespielt werden (zweistimmige Voicings), nennt man ***Double Stops***. Hier ein Beispiel für Double Stops, bestehend aus (kleinen und großen) Terzen.



Die Beispiele und Übungen auf den folgenden Seiten beschäftigen sich mit den einzelnen Intervallen, wobei vor allem im Falle der nicht reinen Intervalle (Sekunden, Terzen, Sexten, Septimen, Nonen...) die kleinen und großen Varianten des jeweiligen Intervalls im Wechsel miteinander auftreten. Dies entspricht der Spielpraxis insofern, als die in den Intervallen enthaltenen Töne gleichzeitig in der Dur- bzw. Mollskala der jeweiligen Tonart enthalten sind. Die Übungen sind also keine reinen Konstruktionen aus immer einem bestimmten Intervall, denn dies wäre sowohl spieltechnisch als auch musikalisch wenig ergiebig. Vielmehr besteht immer ein musikalischer Bezug, insbesondere zu einer Tonart. Deswegen sollten sowohl die Double Stops als auch die Übungen in alle Tonarten transponiert werden, in Dur ebenso wie in Moll (melodisch und harmonisch).

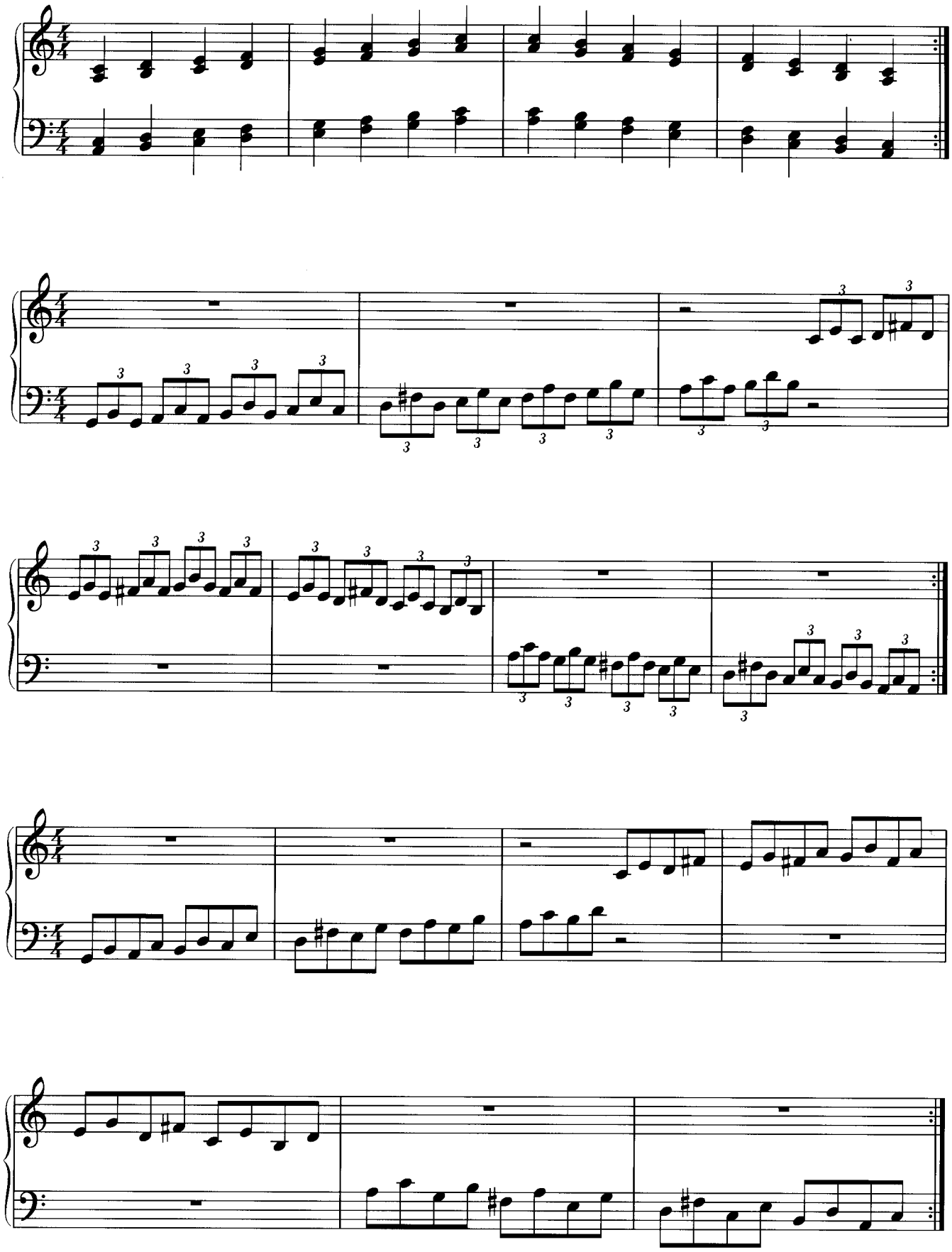
Zu jedem Intervall kannst du dir zunächst anhand der Double Stops einen Überblick verschaffen, wie die Töne miteinander klingen und wo sie auf dem Griffbrett liegen. Dann folgen Sequenzen, die sich aus den Intervalltönen zusammensetzen, und den Abschluß bildet immer eine kleines Stück, in dem das Intervall die entscheidende Grundstruktur bildet.

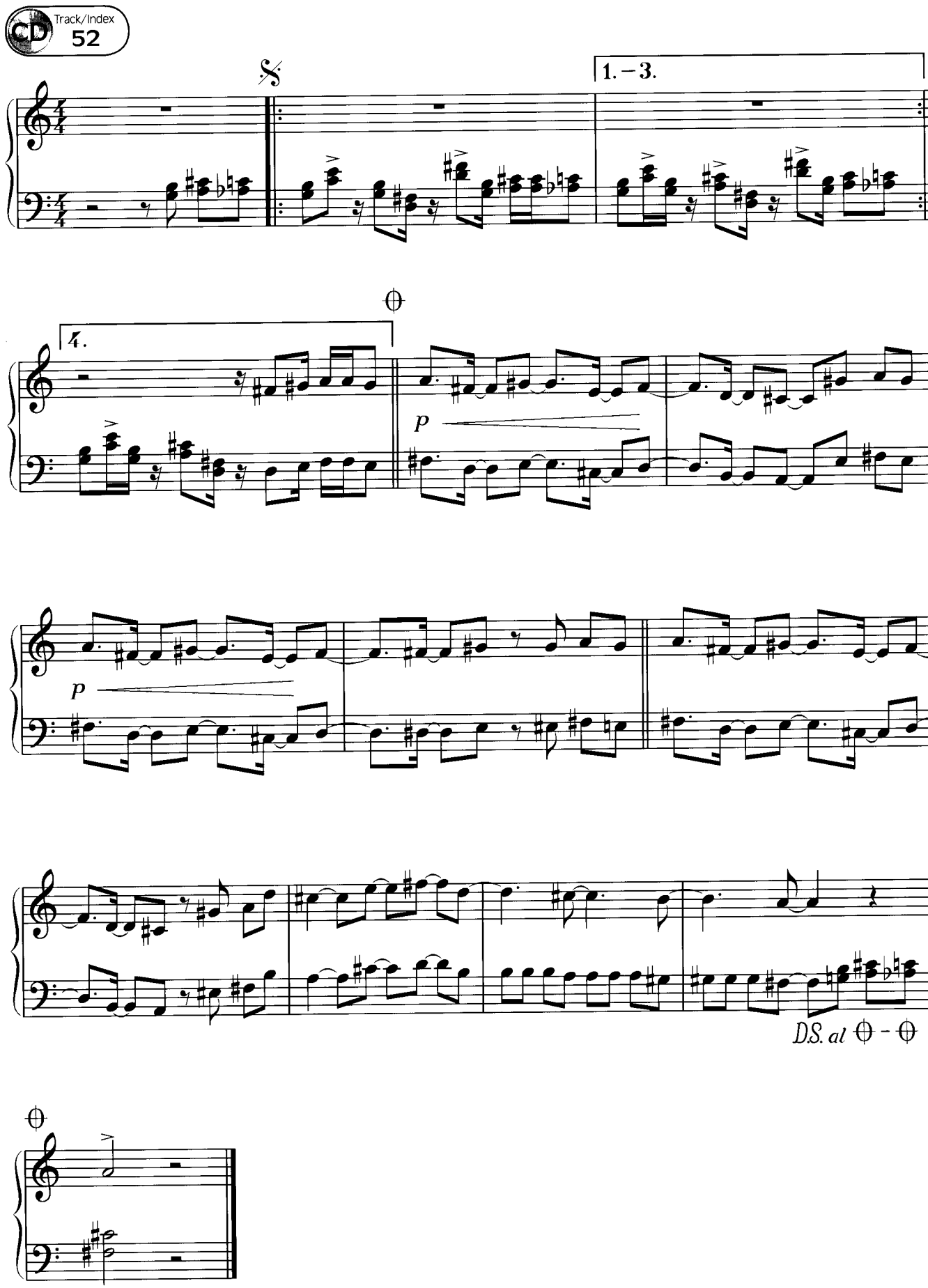
Sekunden



© 1997 by AMA-Musikverlag

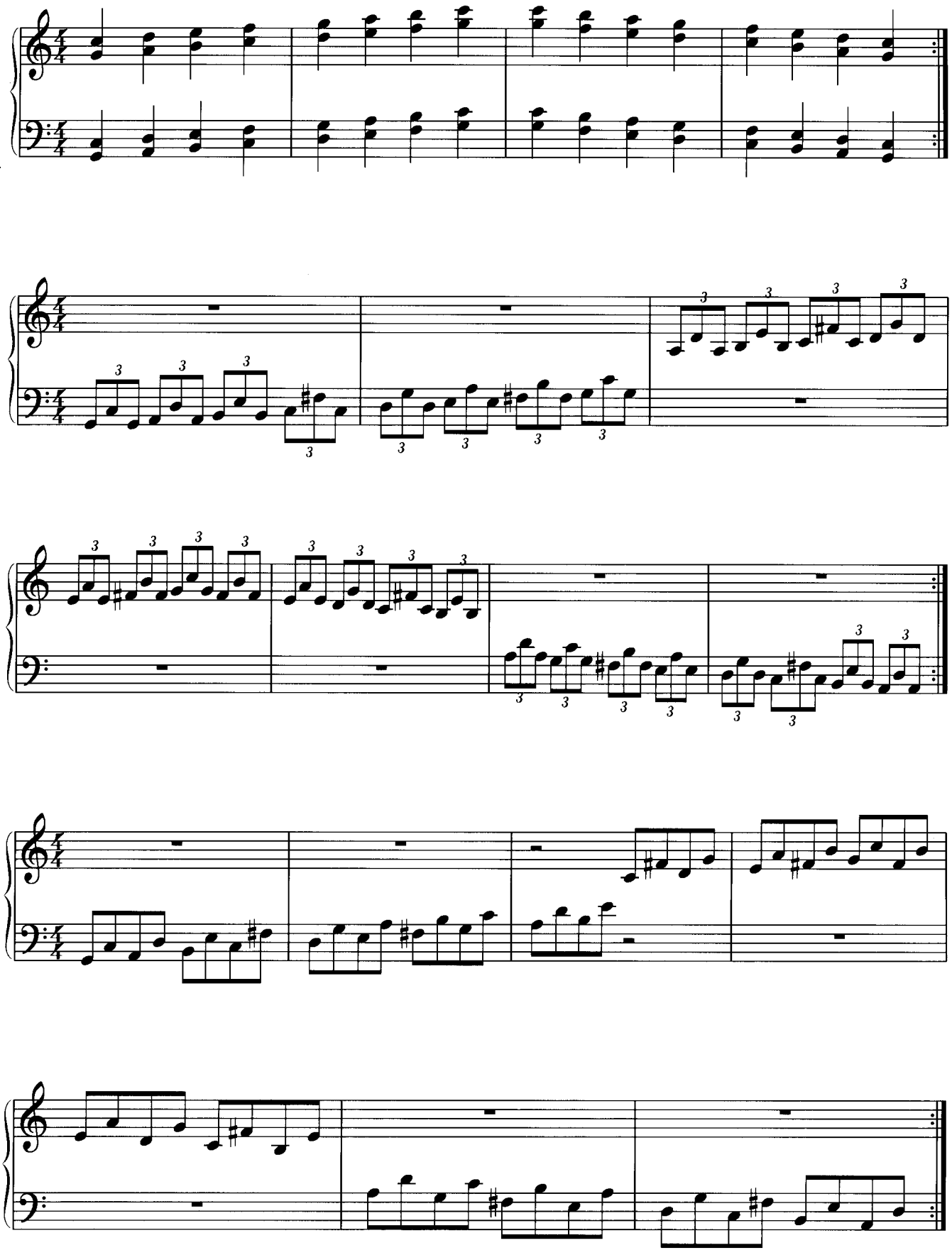
Terzen

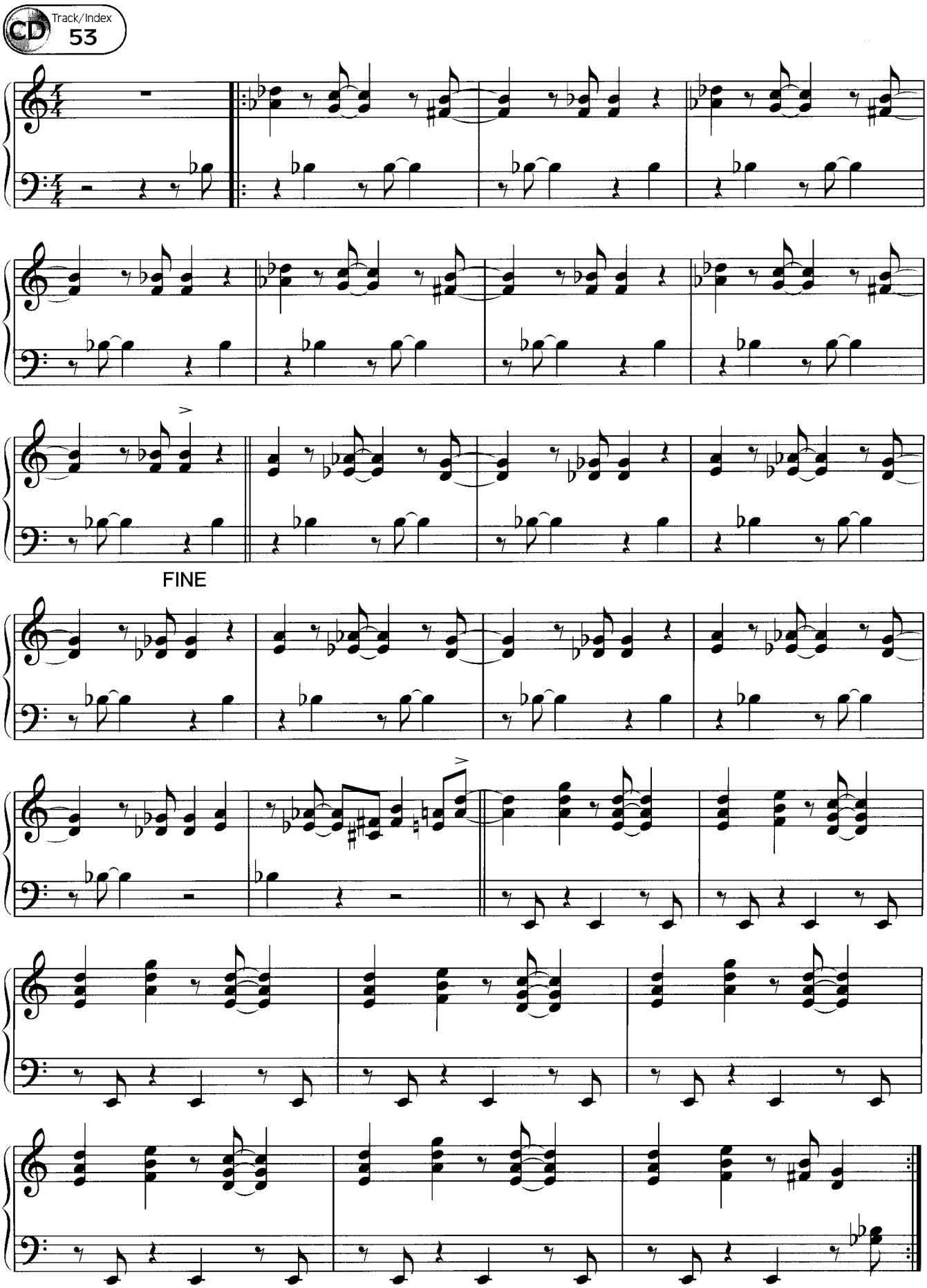




© 1997 by AMA-Musikverlag

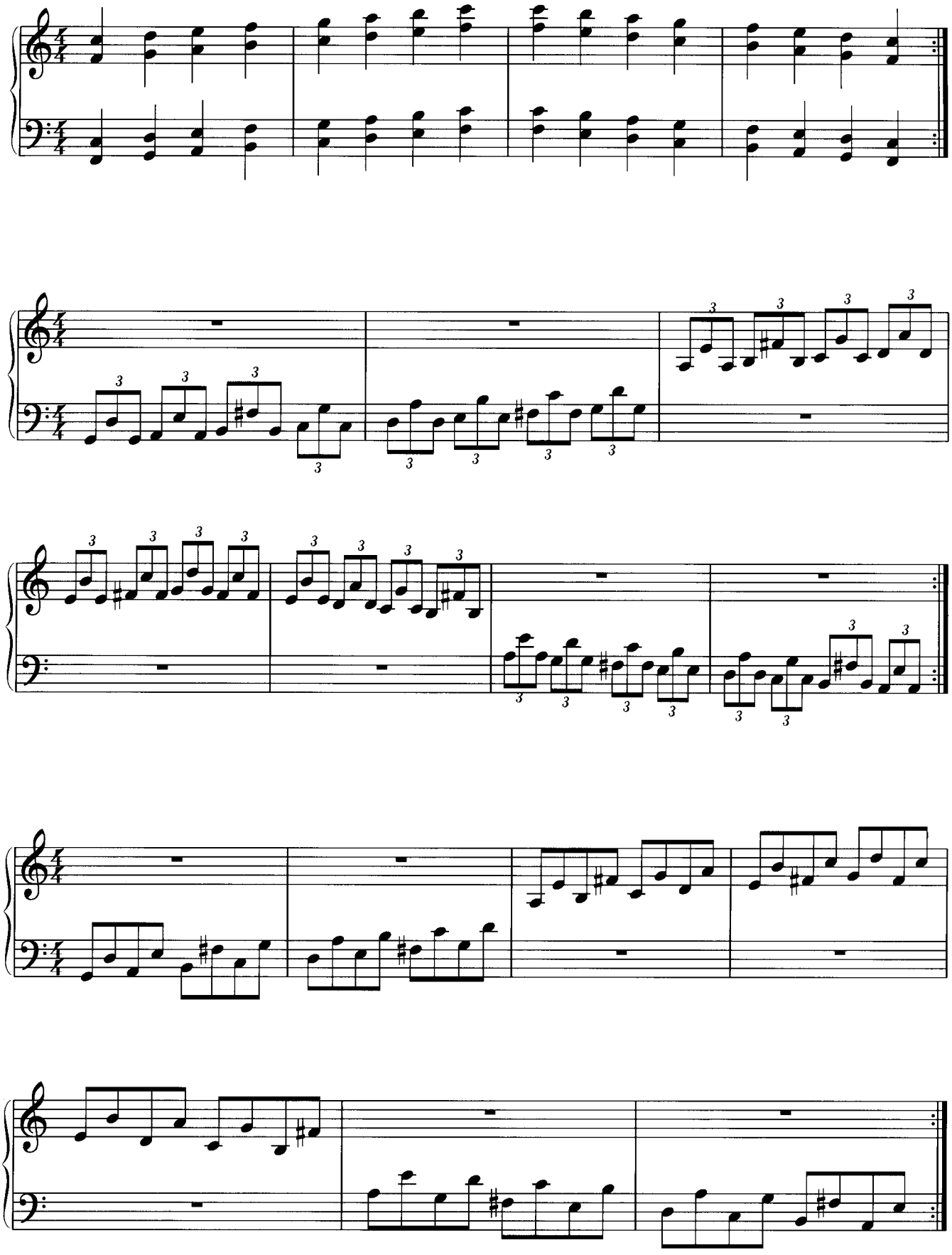
Quarten

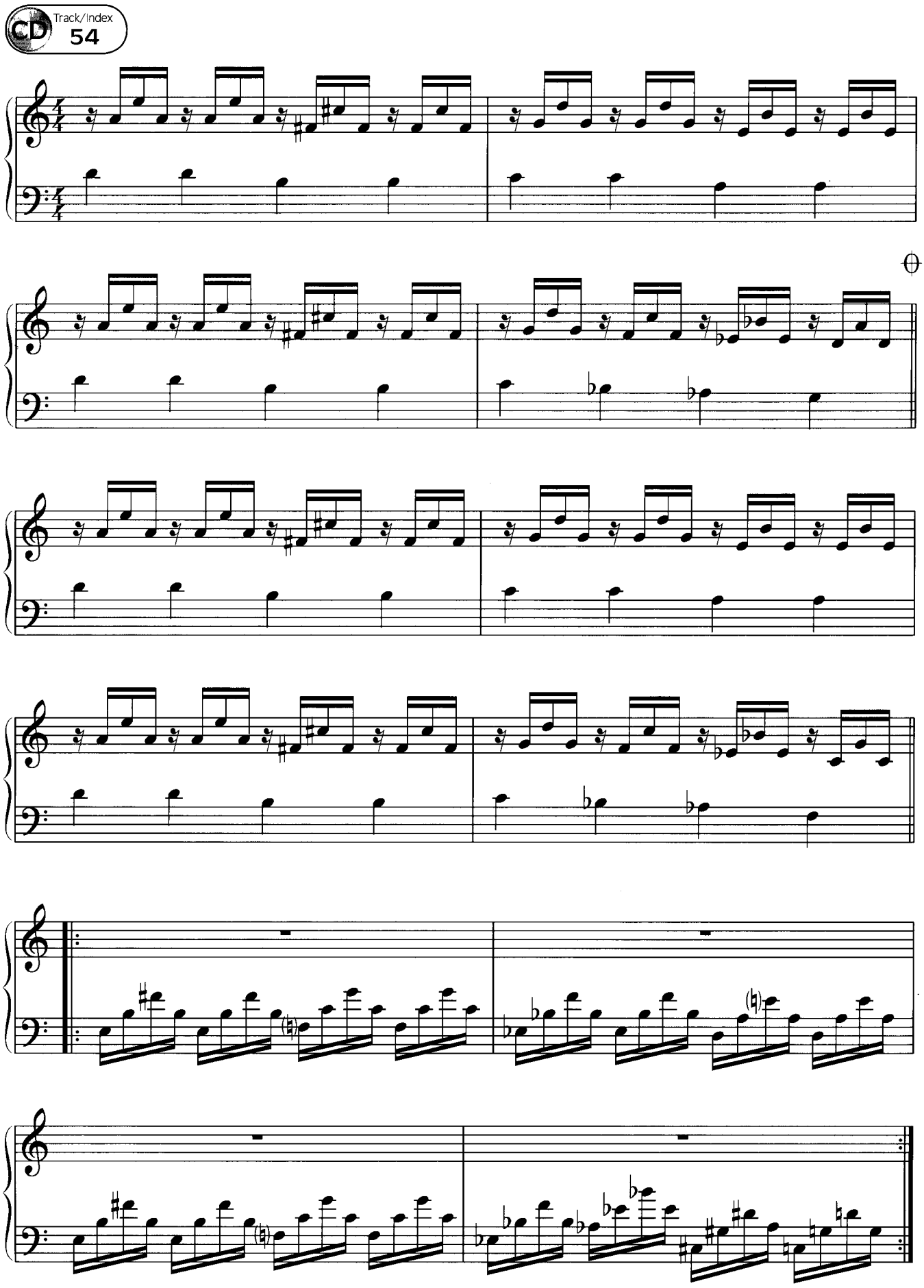




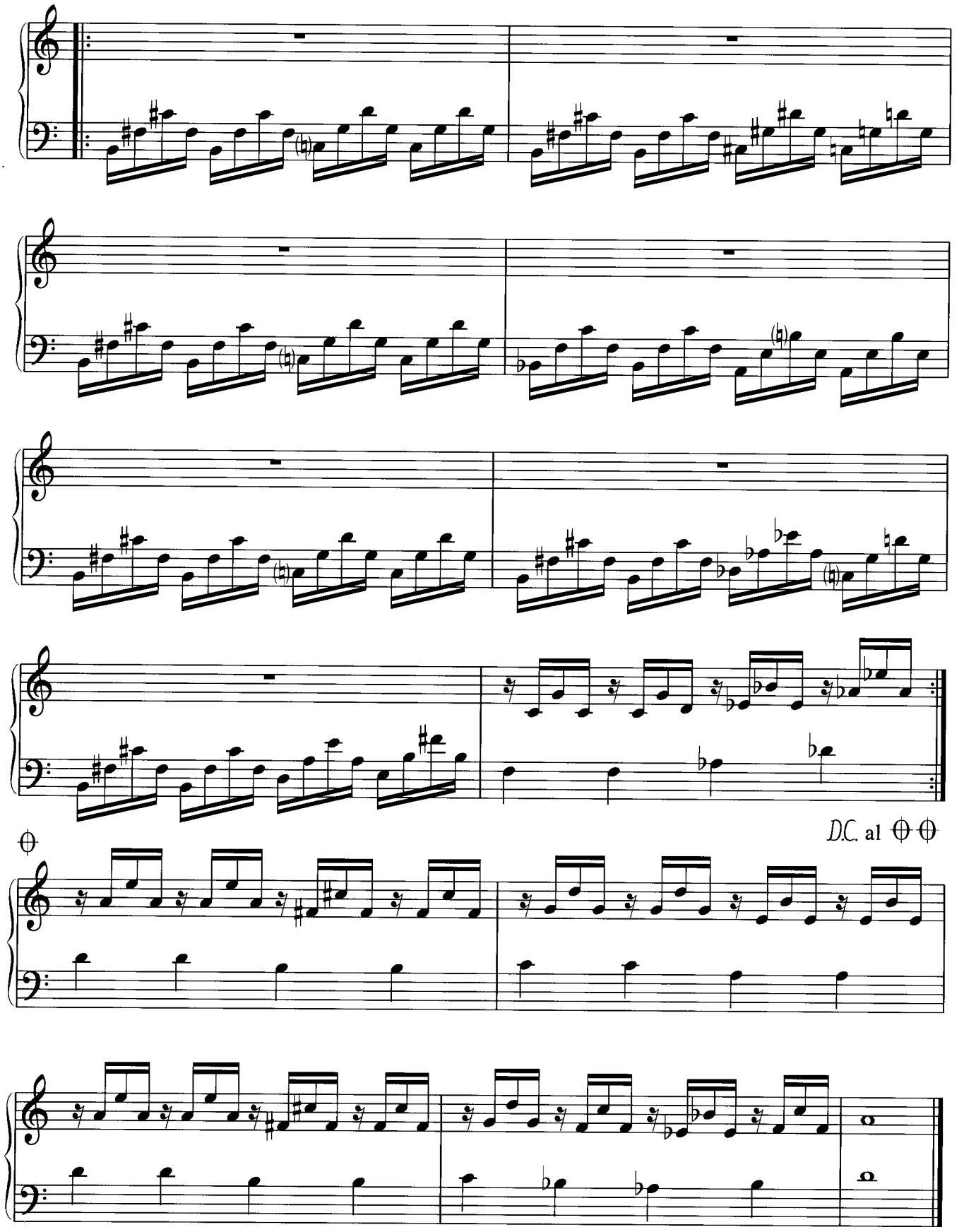
© 1997 by AMA-Musikverlag

Quinten



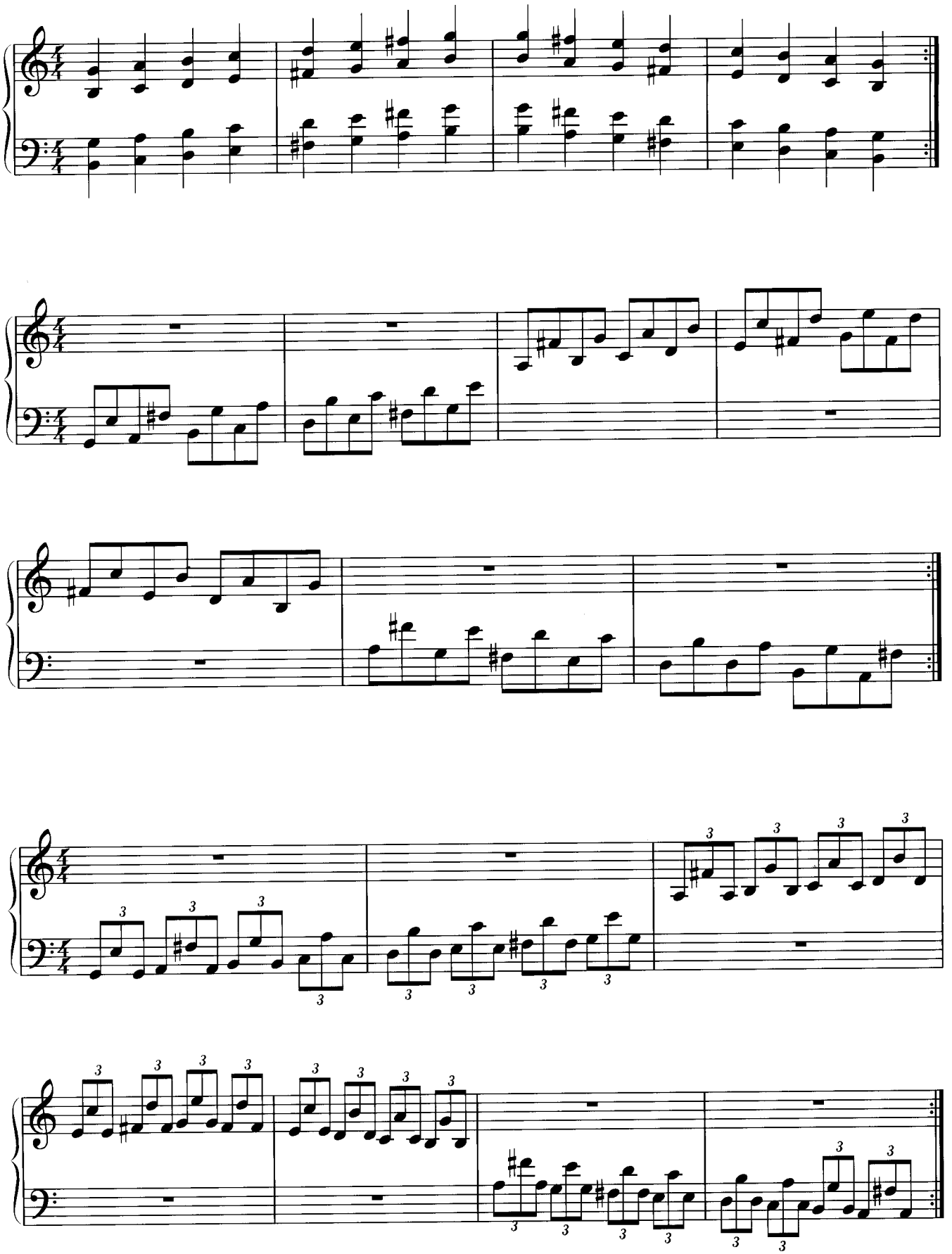


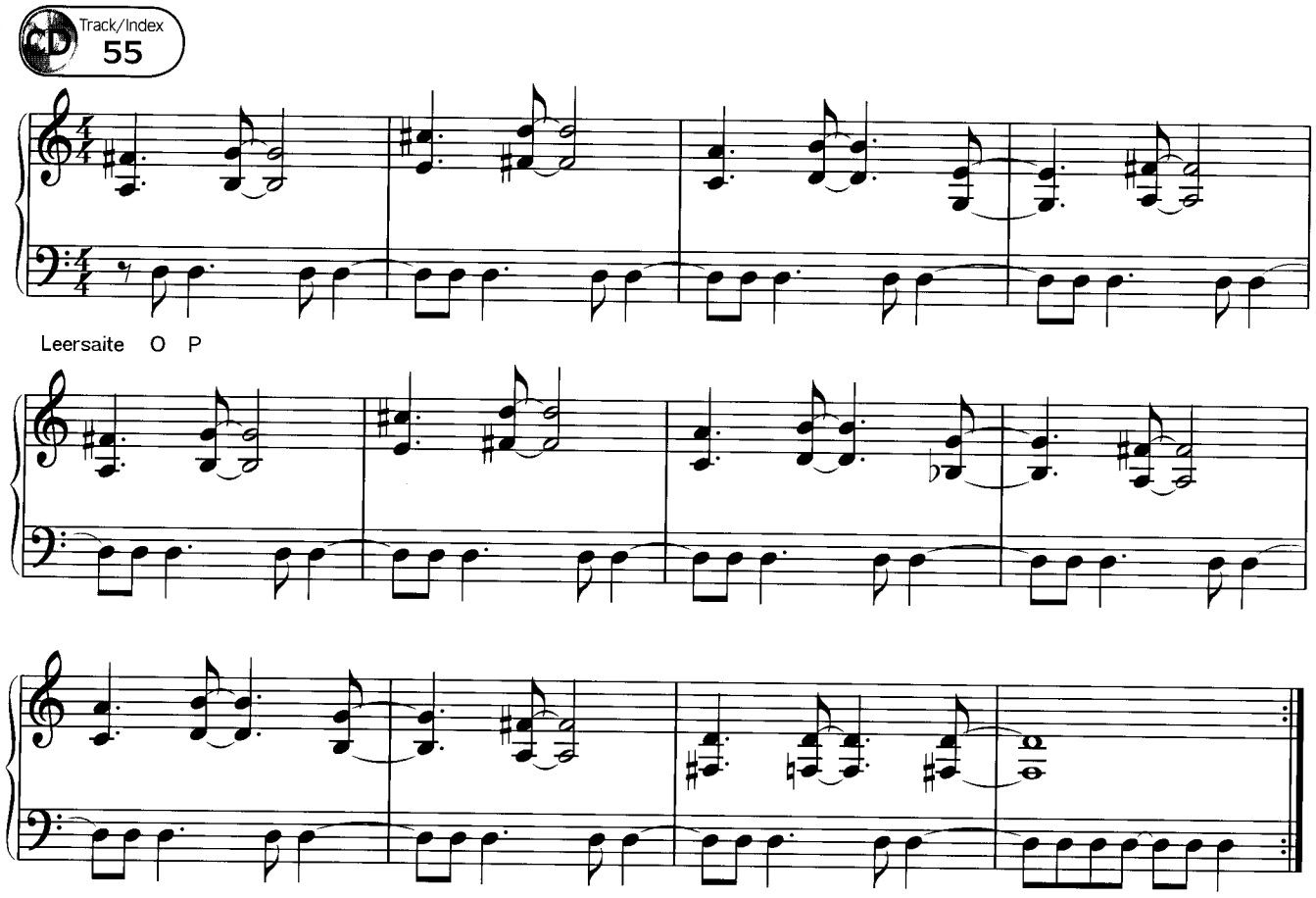
© 1997 by AMA-Musikverlag



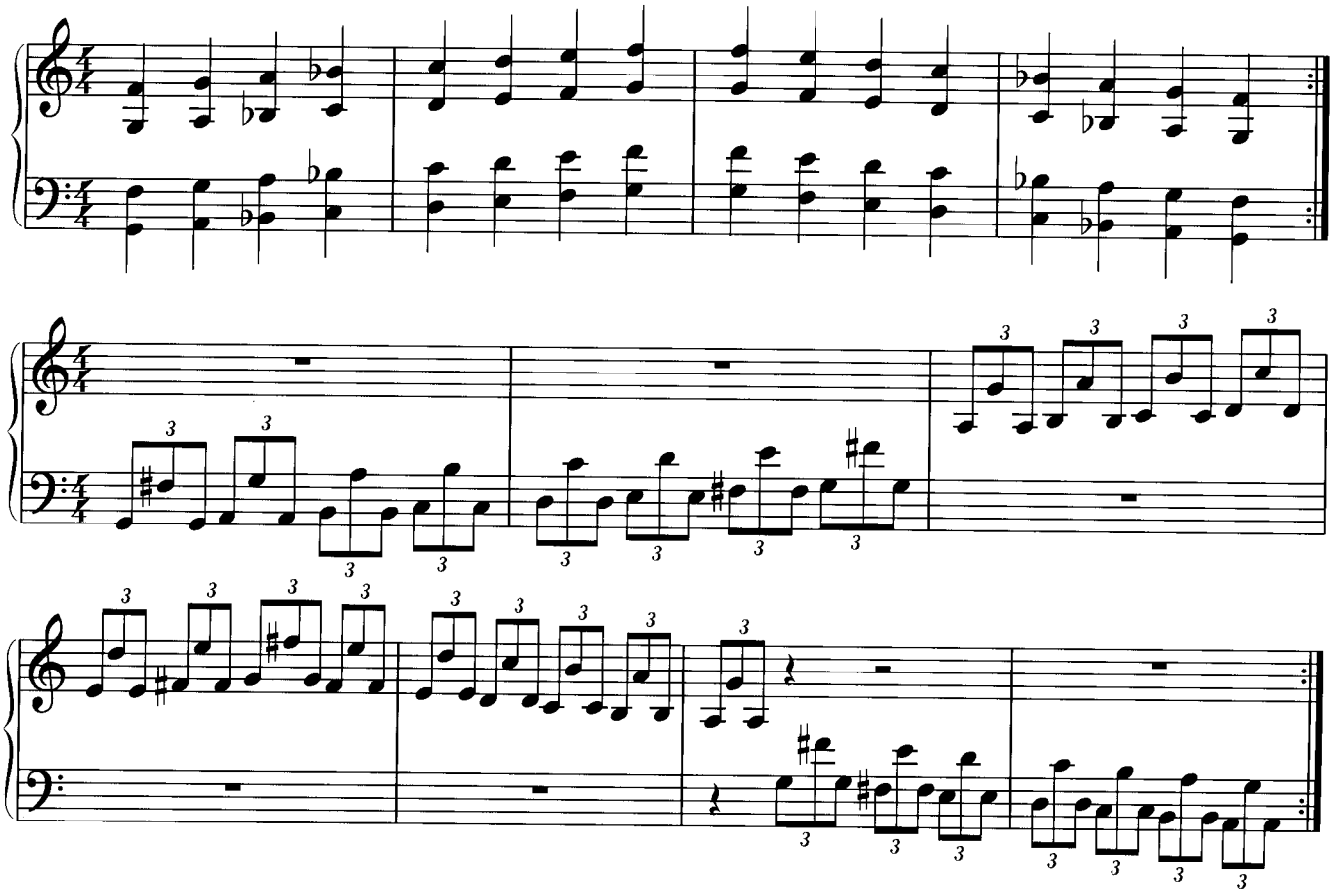
© 1997 by AMA-Musikverlag

Sexten

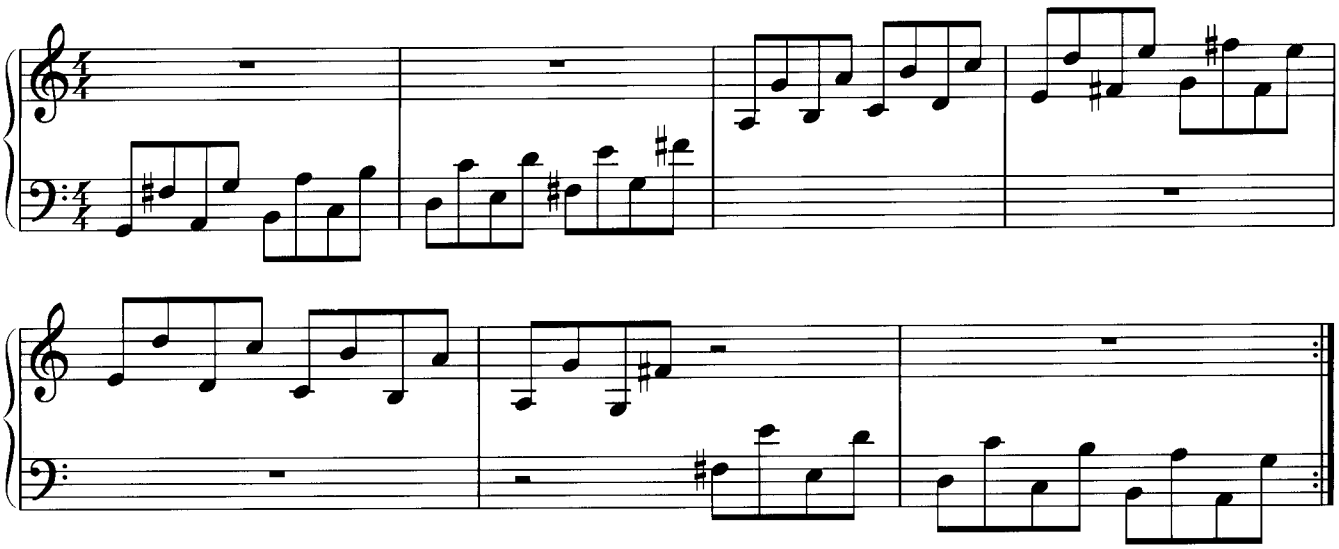


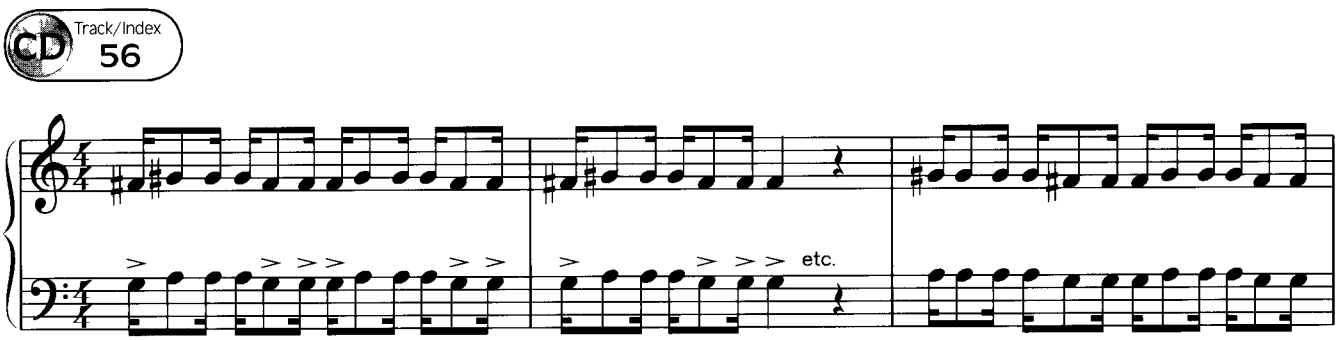


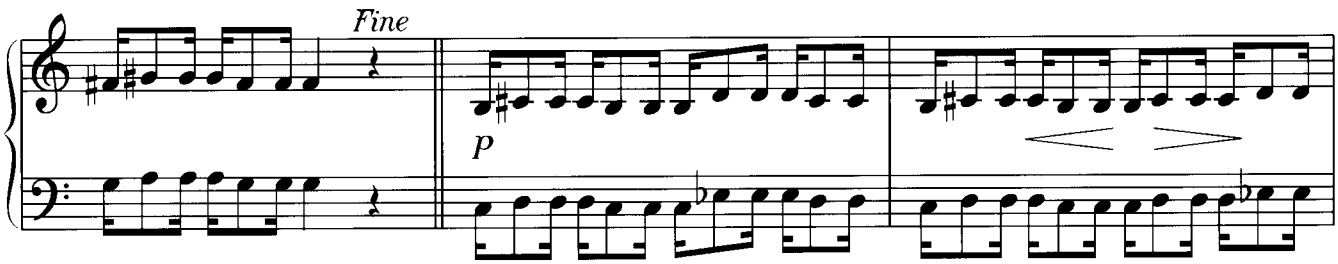
Septimen

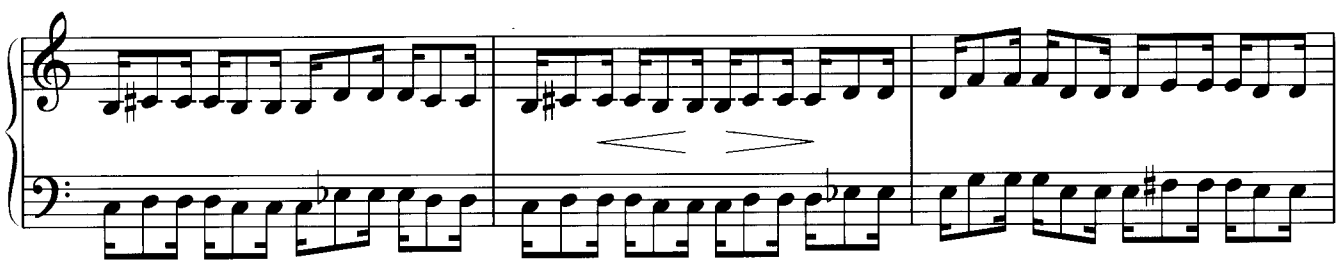


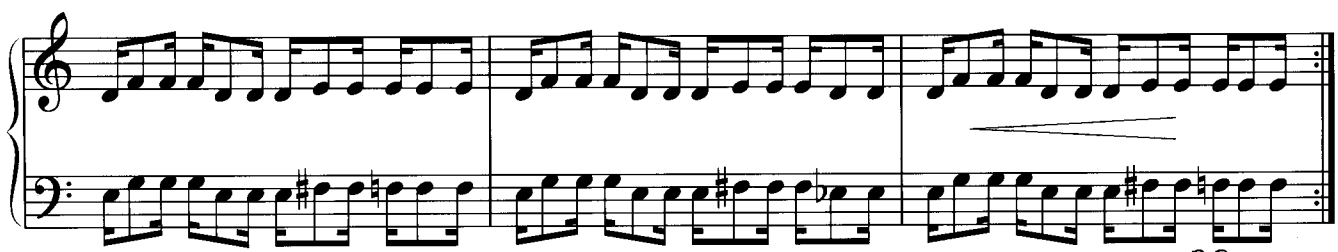
© 1997 by AMA-Musikverlag





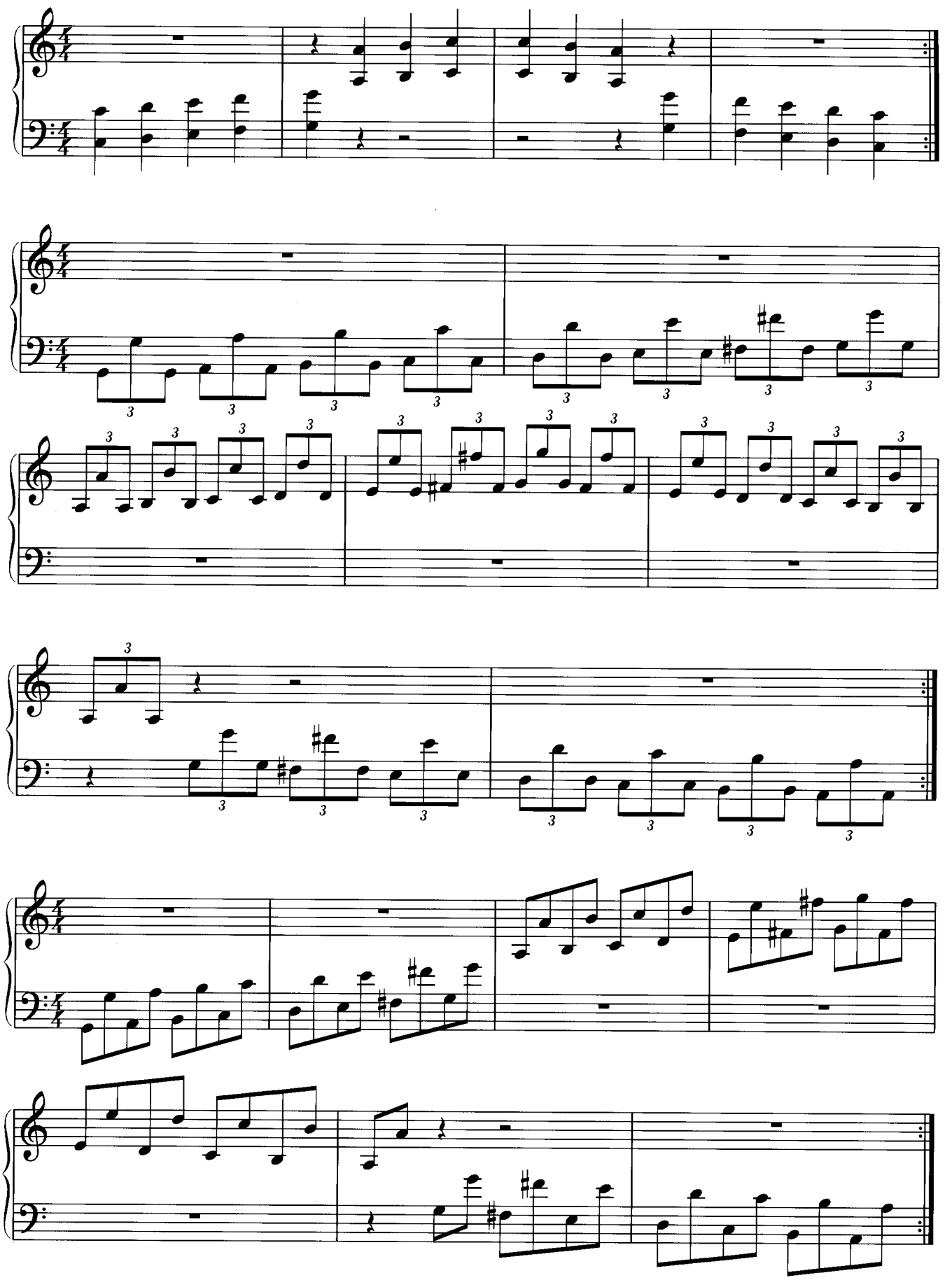






© 1997 by AMA-Musikverlag

Oktaven



Akkorde

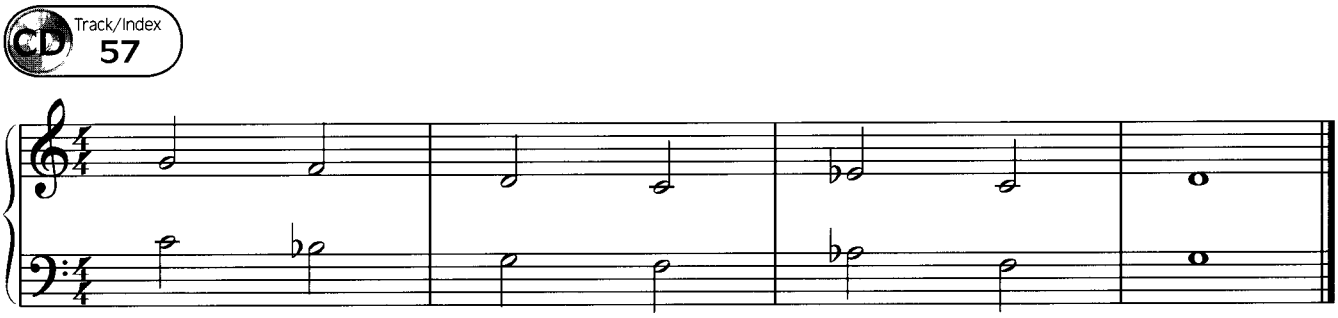
Wichtige spieltechnische Aspekte im Zusammenhang mit Akkorden werden im Abschnitt *TECHNICAL STUFF* ab Seite ### behandelt. Auch wenn dir die folgenden Beispiele und Übungen, bei denen vor allem musikalische Zusammenhänge und der Überblick auf dem Instrument im Mittelpunkt stehen, keine übermäßigen spieltechnischen Probleme bereiten, solltest du immer nach Möglichkeiten suchen, aus ihnen auch technische Übungen abzuleiten.

Stimmführung

Es gibt drei verschieden grundlegende Muster für das Verhalten von polyphonen Stimmen zueinander. Spiele und singe die verschiedenen Stimmen.

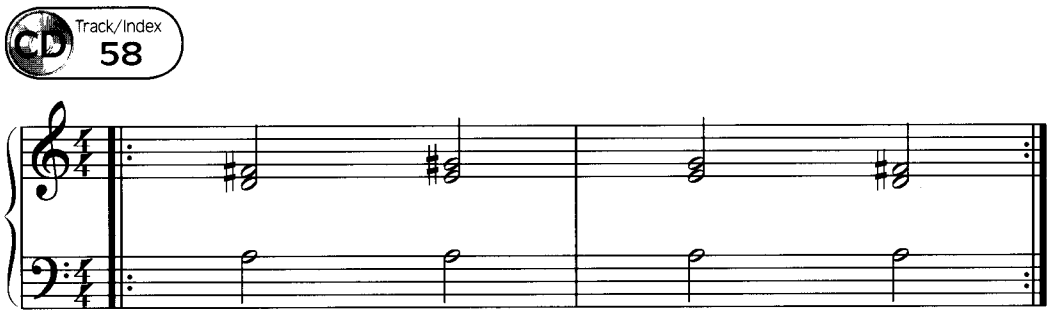
Parallel

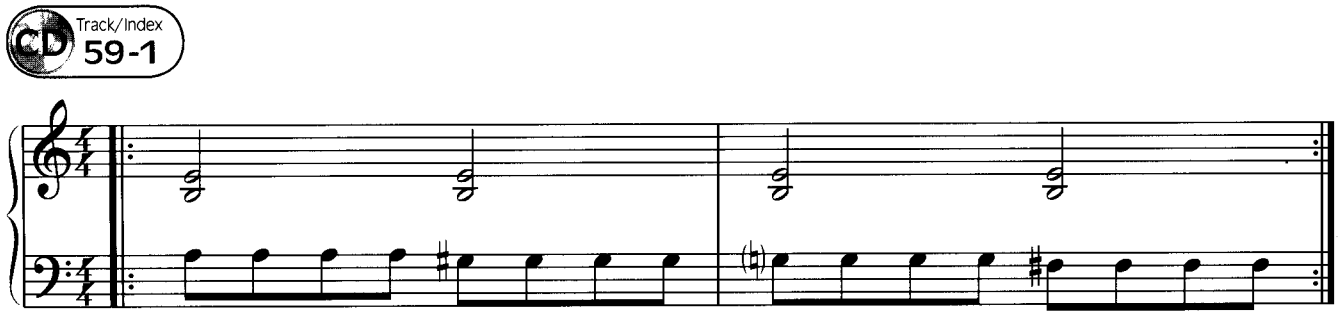
Zwei oder mehreren Stimmen bewegen sich zur gleichen Zeit in die gleiche Richtung.

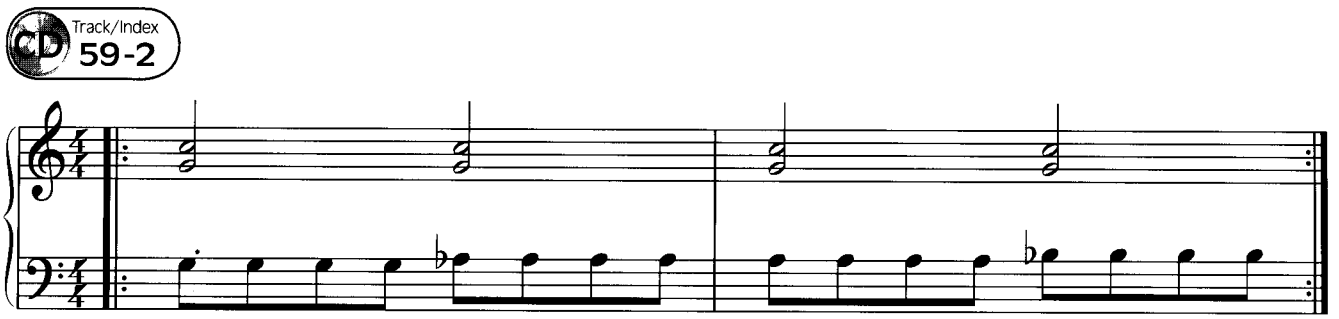


Lateral (= Seitenbewegung)

Eine oder mehrere Stimmen bleiben liegen, während eine andere Stimme sich in eine beliebige Richtung bewegt.

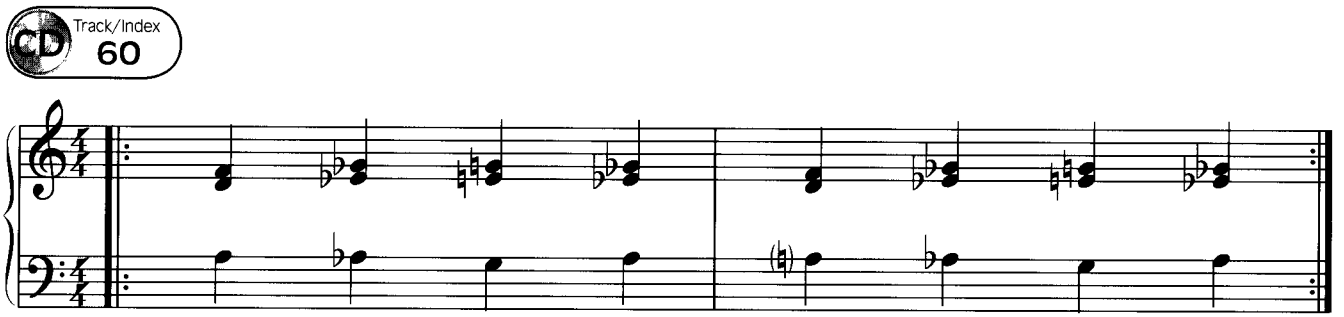






Kontra

Zwei oder mehrere Stimmen bewegen sich in einander entgegengesetzte Richtungen.

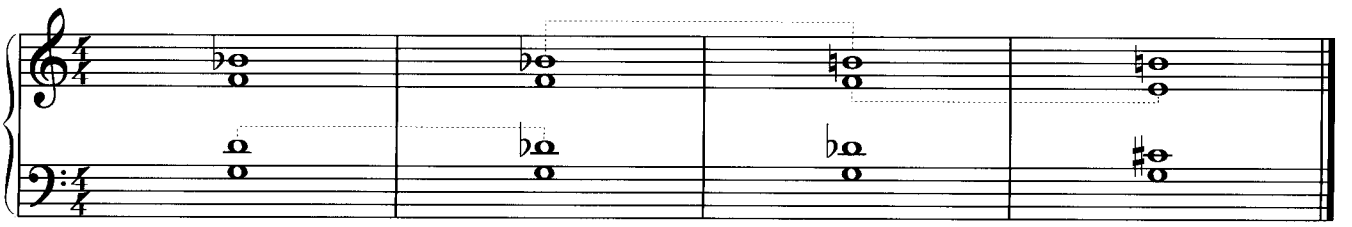


Voicings

Als Voicing bezeichnet man die konkrete Umsetzung eines Akkordes (z.B. als Akkordsymbol notiert) in einem aus mindestens 2 Tönen bestehenden Mehrklang. Das Voicing muß nicht unbedingt immer alle im Akkordsymbol bezeichneten Intervalle enthalten. Es muß vor allem die Charakteristik des Akkordes wiedergeben und gleichzeitig zu den vorherigen und nachfolgenden Voicings eine gut klingende Verbindung herstellen. Deswegen ist die Stimmführung in den Voicings entscheidend für das Spielen interessanter, gut klingender Akkordfolgen. Der Schlüssel dazu wiederum ist die Kenntnis von der Bedeutung der einzelnen Töne/Intervalle innerhalb jedes der aufeinanderfolgenden Akkorde. So können wir mit sparsamen Mitteln, mit einer Veränderung nur eines oder zweier Töne innerhalb der Voicings, recht komplexe Akkordfolgen überzeugend darstellen. In vielen Fällen liegen nämlich wichtige Töne der aufeinanderfolgenden Akkorde, wenn sie nicht gar die gleichen sind, sehr eng beieinander, und diesen Umstand gilt es so effektiv wie möglich auszunutzen.

Als Beispiel: Spiele und singe gleichzeitig die inneren Stimmen. Es ergeben sich nacheinander die Akkorde

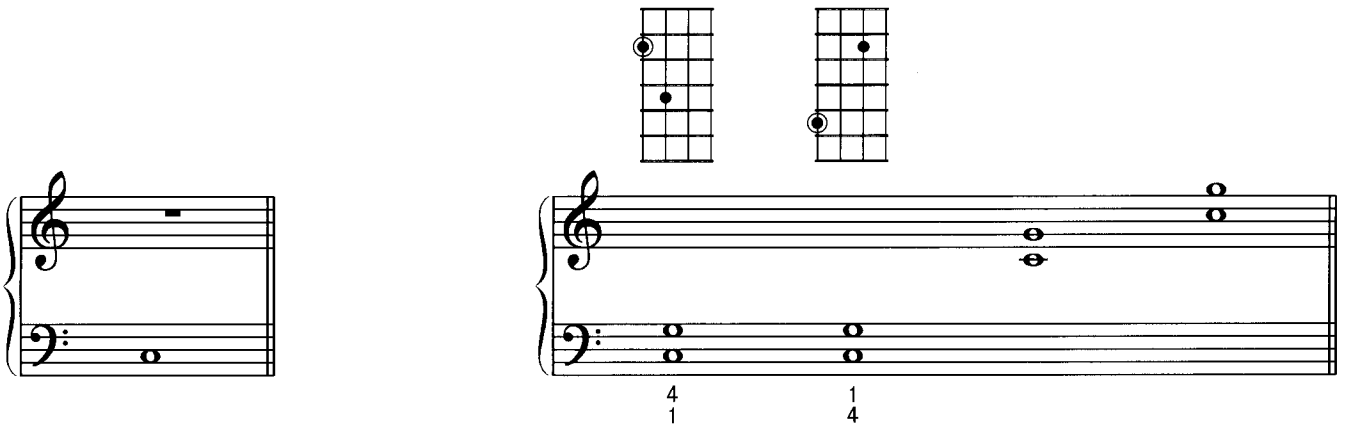
Gm^{7} >> $Gm^{7/\flat5}$ >> $G^{7/\flat5}$ >> $C^{\#}m^{7/\flat5}$ (mit der $\flat5$ im Bass).



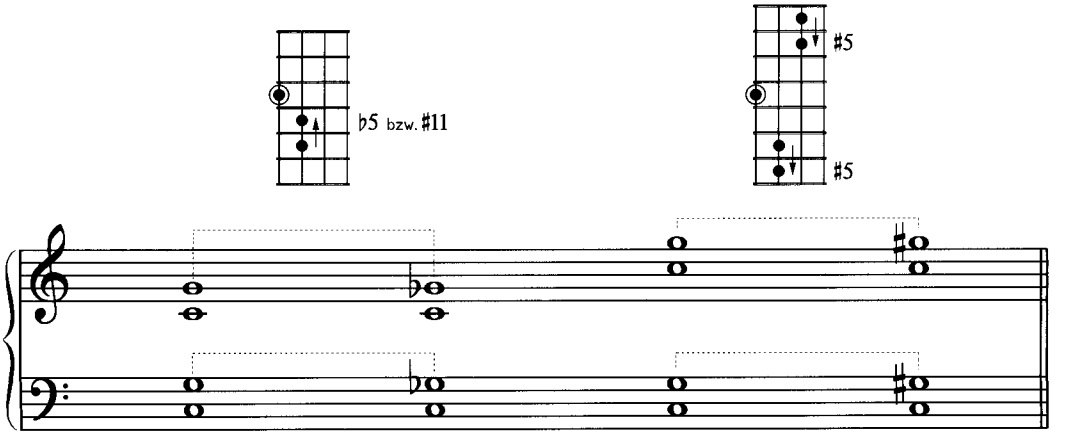
Normalerweise werden Akkorde durch das optische (und motorische) Einprägen bestimmter Fingersätze erlernt. Leider wird dabei die Führung der inneren Stimmen nicht beachtet. Wie sollte das auch geschehen, wenn der entsprechende Zusammenhang fehlt. Die folgenden Beispiele sollen einen Weg zeigen, wie man, ausgehend von grundlegenden und leicht einzuprägenden Intervallen, über benachbarte Töne zu anderen Intervallen kommt, die dann zum Grundton bestimmte Tensions (Erweiterungstöne wie z.B. die b13 oder die #11) darstellen, und somit schnell und unkompliziert zu finden sind. Mit dieser Herangehensweise erreichst du zwei Ziele gleichzeitig: Du lernst das Griffbrett kennen und trainierst dein Bewußtsein für die Stimmführung im Wechsel zwischen Akkorden.

Hier ist auch wieder wichtig, sämtliche Beispiele über das gesamte Griffbrett zu transponieren – nicht zuletzt deswegen, weil die Soundqualität der Voicings stark von der Tonlage abhängt.

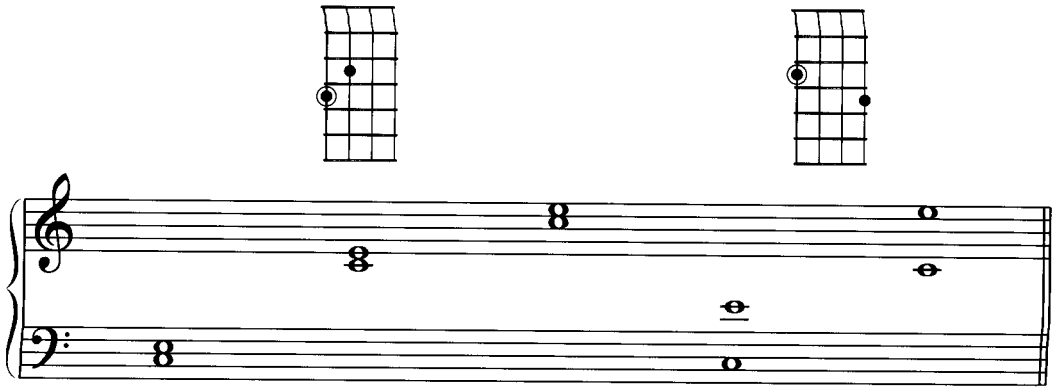
Spiele einen Ton, als Beispiel nehmen wir ein 'c'. Betrachte das 'c' als Bezugston, zu dem andere Töne ein Intervall bilden. Jetzt singe die reine Quinte dazu und spiele sie anschließend. Probiere dabei verschiedene Fingersätze.



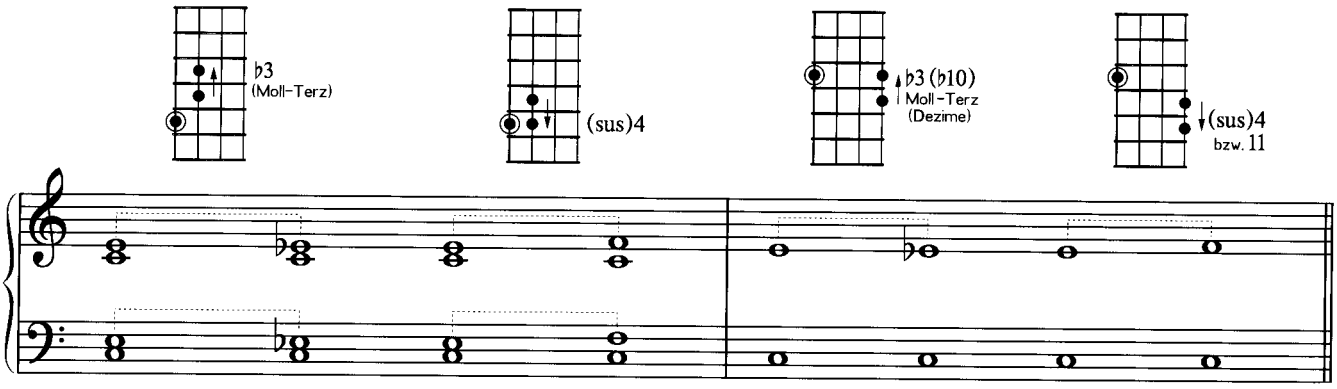
Alteriere (verändere) die zunächst reine Quinte um jeweils einen halben Ton nach oben und nach unten. Daraus entstehen #5 und b5 (bzw. #4). Diese Alterationen sollen gesungen und über das ganze Griffbrett gespielt werden.



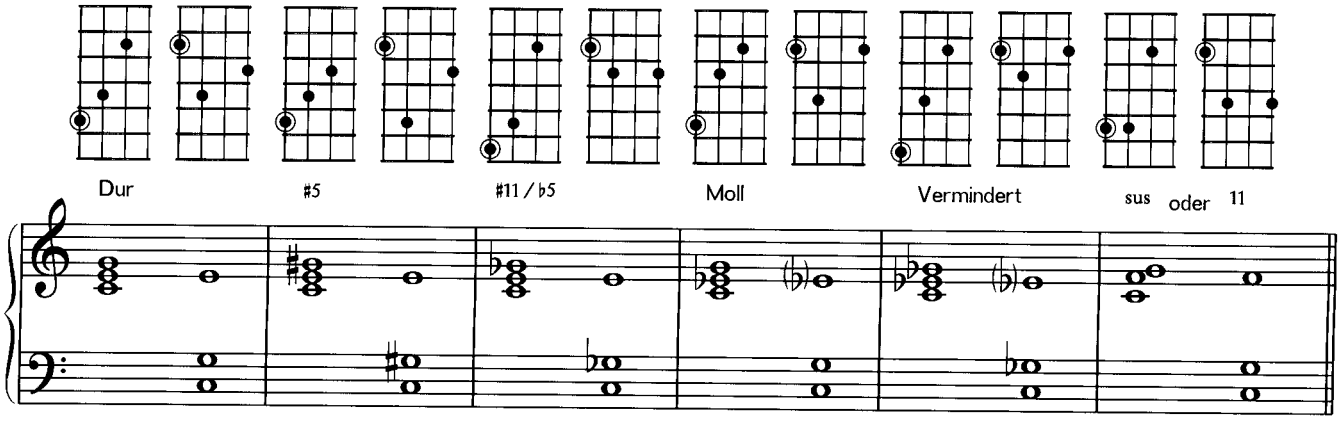
Als nächstes nehmen wir die große Terz. Transponiere und vergiß nicht zu singen. Die Terz ist auch über die Oktave zu transponieren (Dezime).



Die große Terz, um einen halben Ton nach unten versetzt, ergibt die kleine (Moll-)Terz und einen halben Ton höher die reine Quarte, im Akkordsymbol oft als sus4 oder auch 11 (Undezime) bezeichnet.

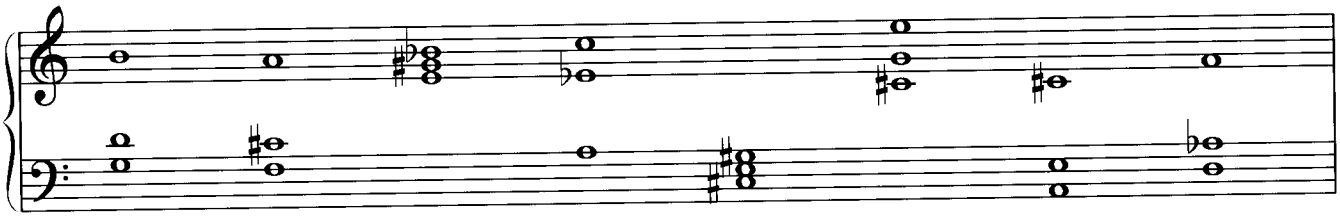


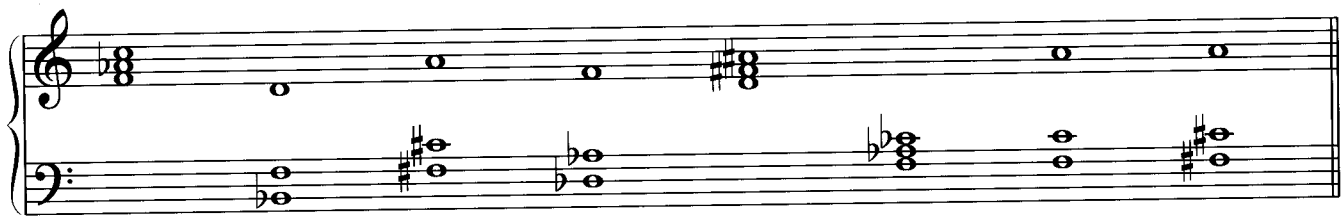
Unter Verwendung der bisher gelernten Intervalle ergeben sich bereits eine Reihe von interessanten Möglichkeiten zur Bildung von Akkorden. Manche Akkorde klingen mulmig und undefinierbar, wenn sie zu tief am Griffbrett gespielt werden. Versuche dann, sie in einer höheren Lage zu spielen.



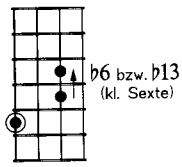
Aufgabe:

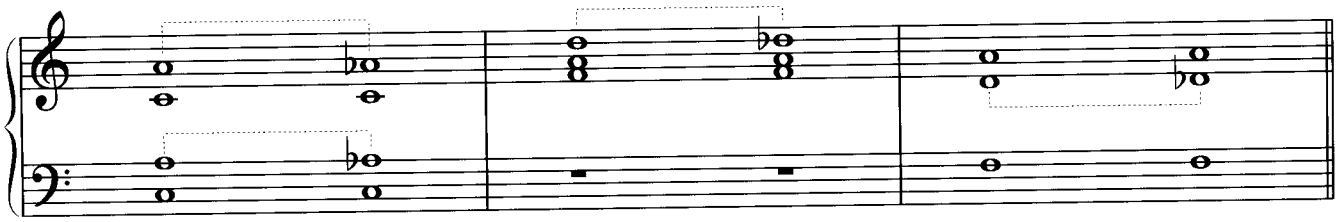
Spiele und identifiziere alle Akkorde. Mache dir dazu als erstes die Intervallstruktur (kleine/große Terz, reine/verminderte/übermäßige Quinte) bewußt, und leite daraus die Griffe sowie die dafür geeigneten Fingersätze ab.





Die große Sexte soll nun um einen halben Ton nach unten alteriert werden. Die Sexte ist, wie alle nicht reinen Intervalle (Sekunde, Terz, Sexte, Septime, None, Dezime) entweder groß oder klein, und man kann sie im eigentlichen Sinne des Begriffes nur in eine Richtung alterieren. Im Falle der Sexte entsteht aus einer großen Sexte (6/13) eine kleine (b6/b13). Spiele und identifiziere die folgenden Beispiele:

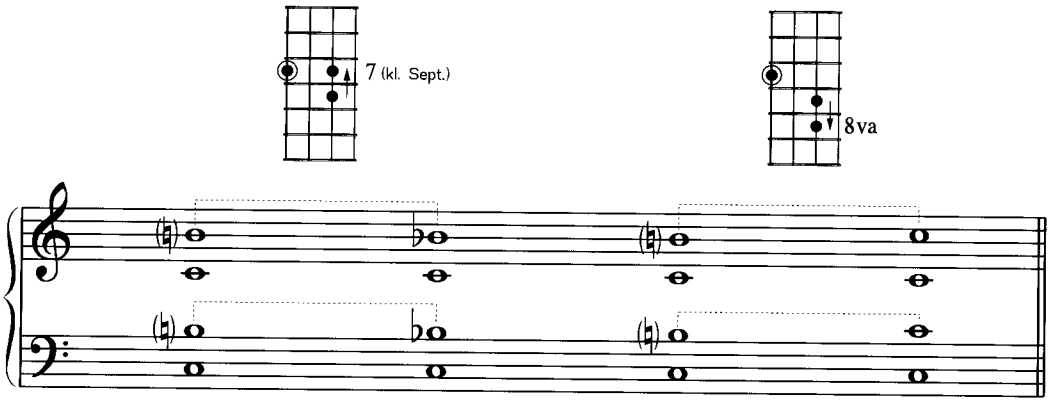




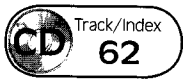
Anmerkung:

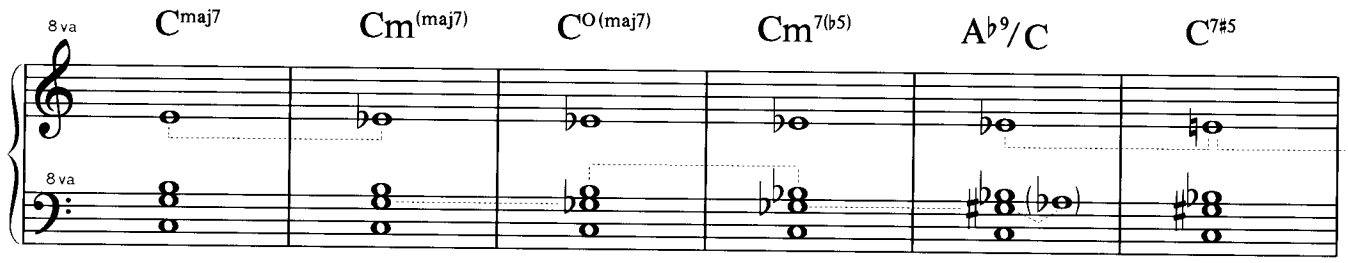
Bei den kleinen und großen (also den nicht reinen) Intervallen kann es auch übermäßige und verminderte geben. Diese klingen dann praktisch wie die jeweils nächst größeren bzw. kleineren Intervalle und sind (als deren enharmonische Verwechslung) in erster Linie nur in musiktheoretischer Hinsicht von Bedeutung. Sie sollen uns hier nicht näher beschäftigen.

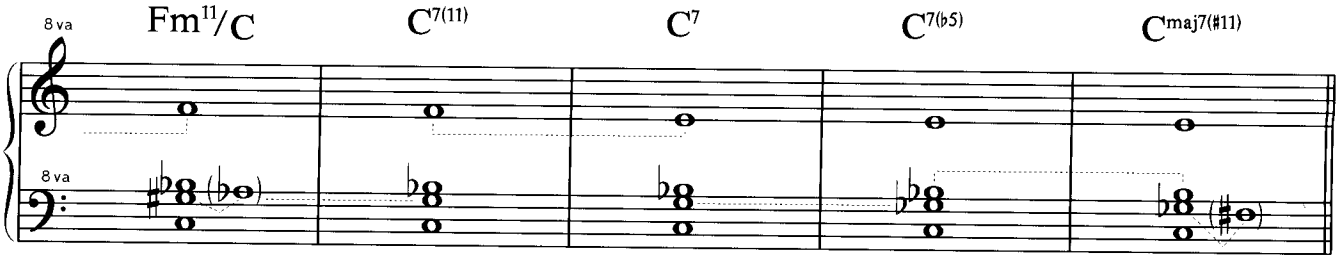
Als nächstes nehmen wir die große Septime (maj7). Um einen halben Ton tiefer alteriert entsteht eine kleine Septime (7), einen halben Ton nach oben haben wir die Oktave (siehe rechte Seite, oben).



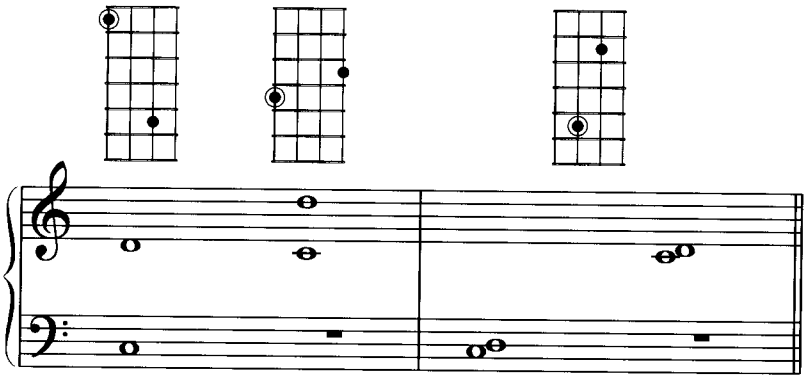
In diesem Beispiel wird immer nur ein Ton verändert, was zu einem neuen Akkord führt. Versuche, den Ton, der sich verändert, immer mitzusingen.



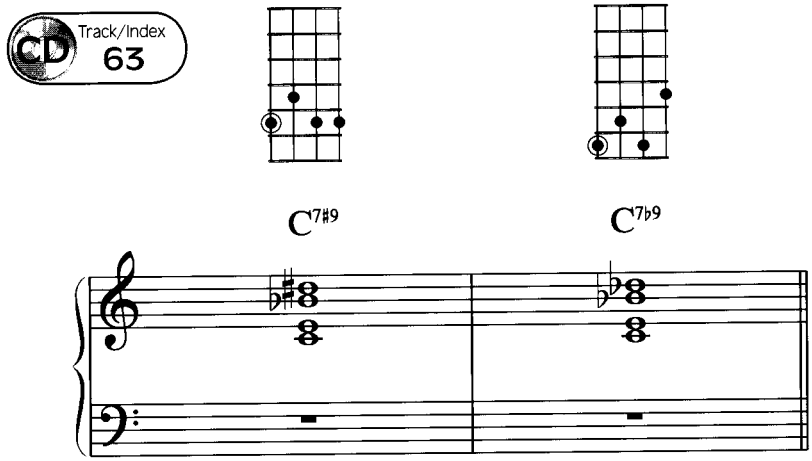




Nun spiele und singe die None (9 bzw. 2, oft auch add9 oder add2).

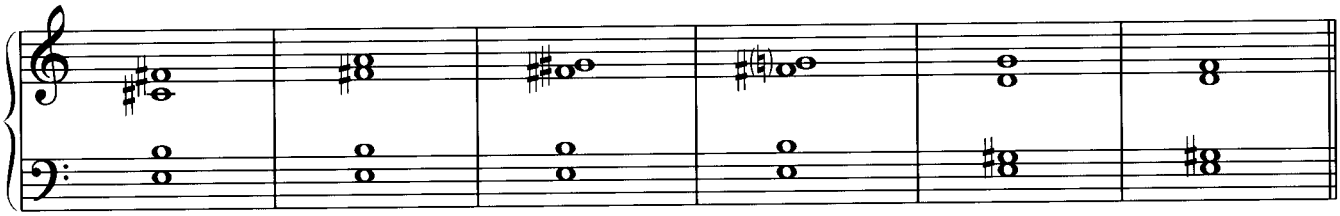


Jeweils um einen Halbton verschoben ergibt sich die kleine None (♭9) bzw. die kleine Dezime (kleine Terz eine Oktave höher, die im Akkordsymbol aber auch oft als ♯9 bezeichnet wird (siehe dazu auch die Anmerkungen weiter unten).

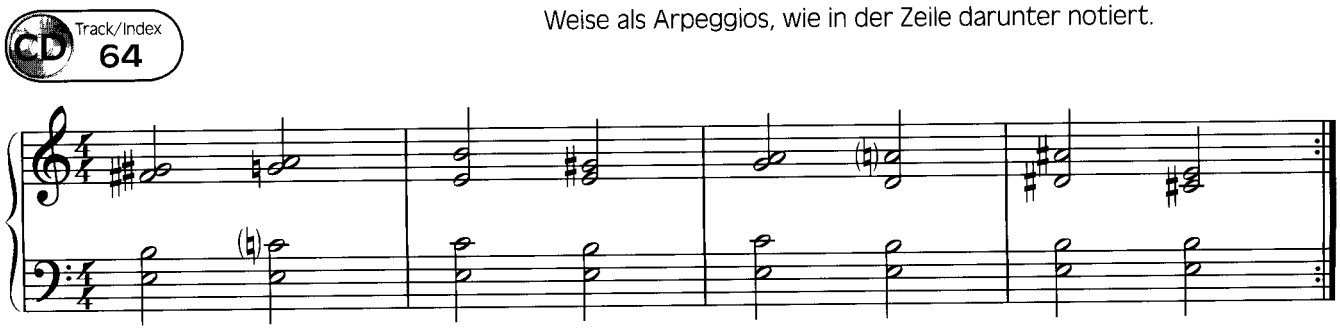


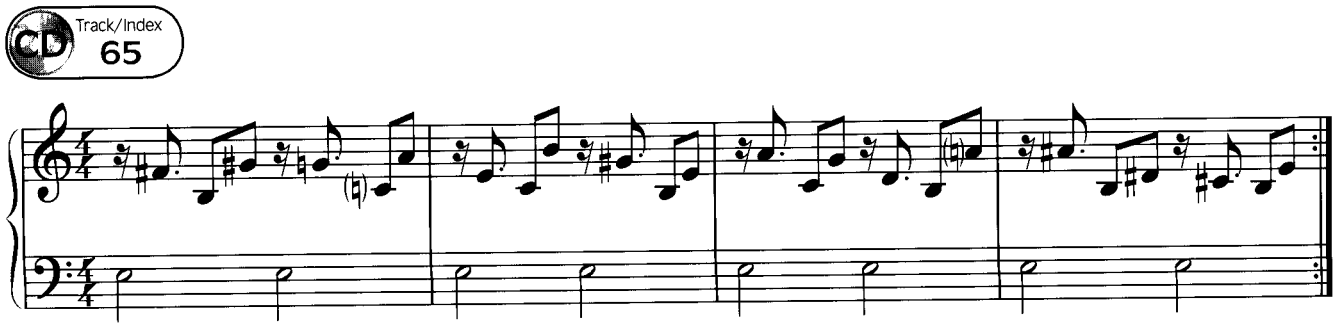
Aufgaben:

Identifiziere und spiele hier wieder alle Akkorde.

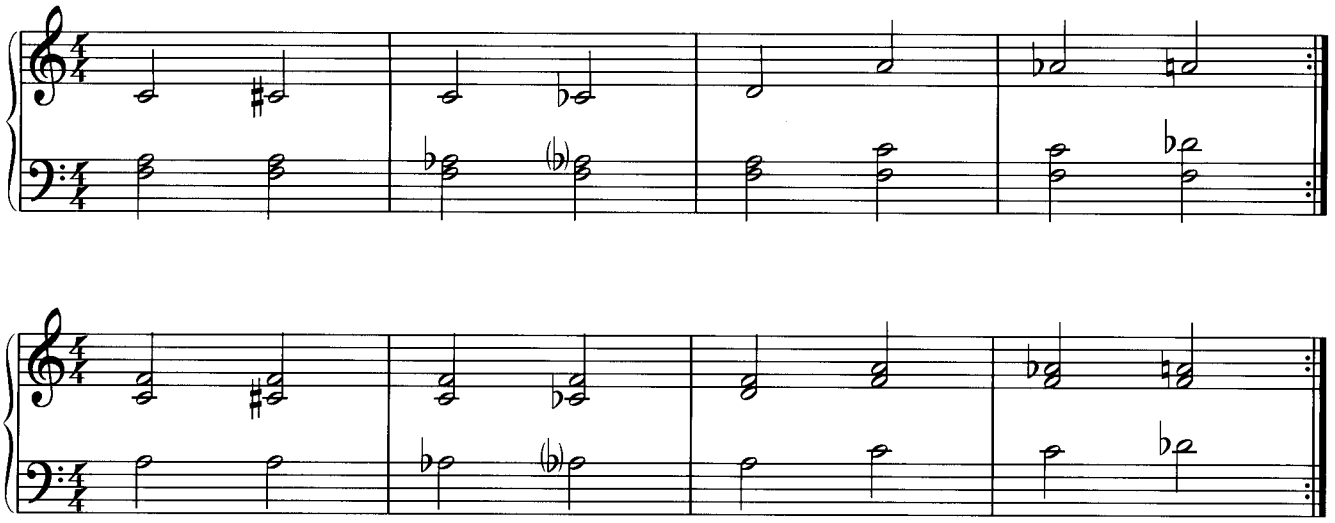


Was passiert, wenn wir die Voicings als Arpeggios spielen? Probiere es aus und spiele die folgenden Voicing-Beispiele anschließend in der Weise als Arpeggios, wie in der Zeile darunter notiert.





Was passiert, wenn wir den Ton im Baß eine Oktave höher transponieren? Spiele jetzt alle Voicing-Beispiele auf diese Weise. Um einige Akkorde transparenter klingen zu lassen, ist es manchmal erforderlich, einen oder mehrere Töne wegzulassen.



Akkord-Übersichten

Auf den folgenden Seiten geht es darum, einen gewissen Überblick über die zur Verfügung stehenden Orientierungsmöglichkeiten bei der Bildung von Akkorden zu gewinnen.

Enge und weite Lage

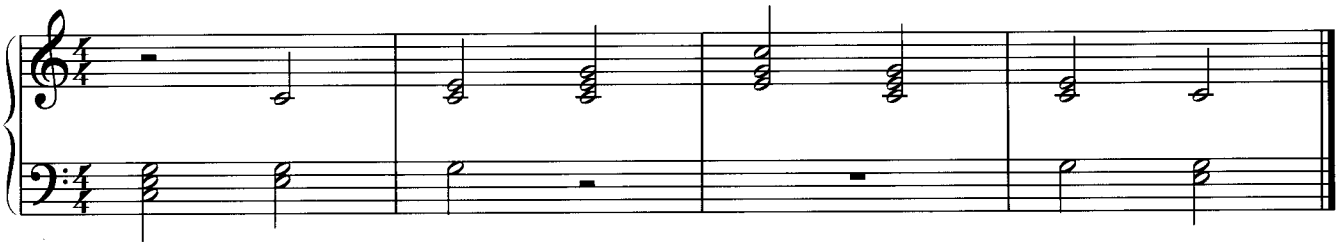
Zunächst haben wir zwei grundsätzliche Möglichkeiten der Anordnung von Akkordtönen innerhalb des Voicings: Die ***enge*** (oder auch ***geschlossene***) und die ***weite*** (oder auch ***offene***) ***Lage***. Beide Begriffe erklären sich von selbst, wobei für die Bildung der weiten Lage ein einfaches Prinzip gilt: Aus dem Voicing in enger Lage wird der mittlere Ton eine Oktave nach oben (oder auch nach unten) versetzt. Auf den nächsten beiden Seiten sind 4 verschiedene grundlegende Formen von Dreiklängen, links in enger und rechts gegenüber in der daraus gebildeten weiten Lage dargestellt.

Dort, wie auch auf allen weiteren Seiten, gilt wie immer: Alles ist zu transponieren, nur so haben die gesamten Beispiele wirklich einen sinnvollen Effekt für die Erweiterung deines Überblicks auf dem Instrument und allgemein in musikalischer Hinsicht. Die Tabellen und die im Zusammenhang mit den 4-stimmigen Voicings (weiter hinten) dargestellten Akkordgriffbilder sind nur zur Hilfe bzw. Referenz für den Zweifelsfall gedacht und sollen dich keinesfalls von einer wesentlichen Sache abhalten: Mache dir nach dem im ersten Teil dieses Abschnitts beschriebenen Prinzip immer die möglichen Verbindungen durch Bewegung in einzelnen Stimmen bewußt. Dazu gehört, daß dir immer die Bedeutung jedes Tons als Intervall zum Grundton bewußt ist.

enge Lage

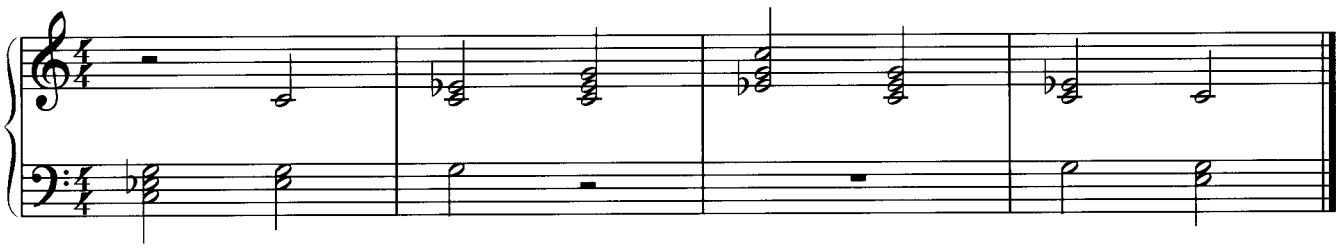
C

(Grundstellung) (1. Umkehrung) (2. Umkehrung) (Grundstellung) (1. Umkehrung) (Grundstellung) (2. Umkehrung) (1. Umkehrung)



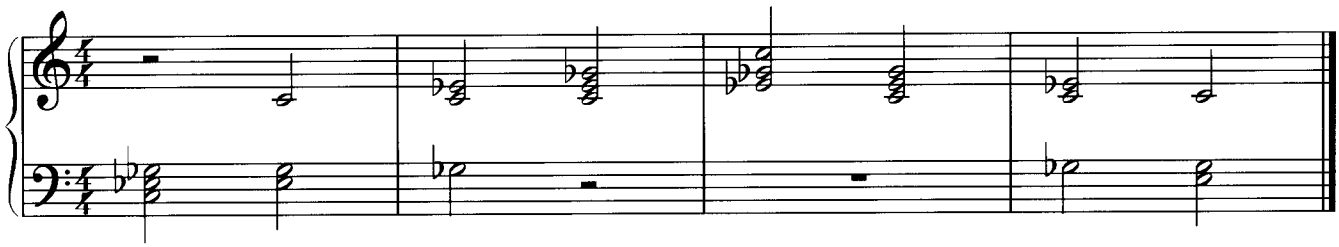
Cm

(Grundstellung) (1. Umkehrung) (2. Umkehrung) (Grundstellung) (1. Umkehrung) (Grundstellung) (2. Umkehrung) (1. Umkehrung)



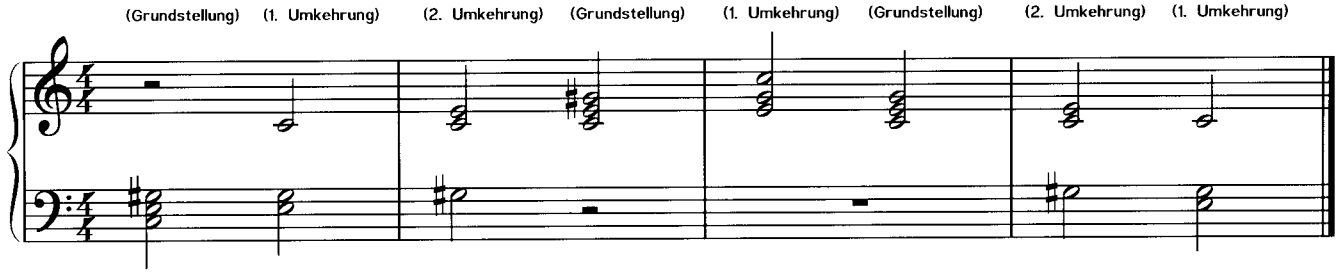
C°

(Grundstellung) (1. Umkehrung) (2. Umkehrung) (Grundstellung) (1. Umkehrung) (Grundstellung) (2. Umkehrung) (1. Umkehrung)



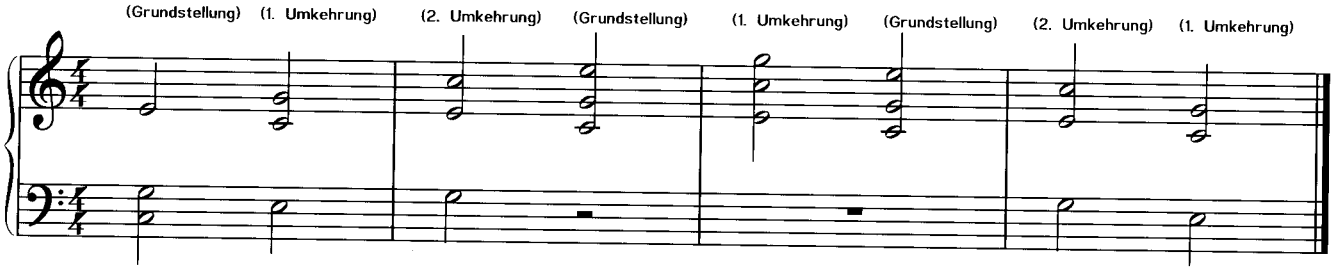
C(♯5)

(Grundstellung) (1. Umkehrung) (2. Umkehrung) (Grundstellung) (1. Umkehrung) (Grundstellung) (2. Umkehrung) (1. Umkehrung)

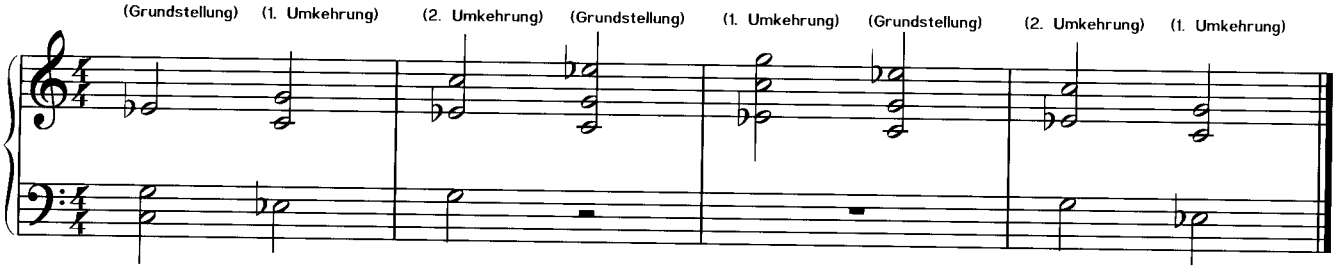


weite Lage

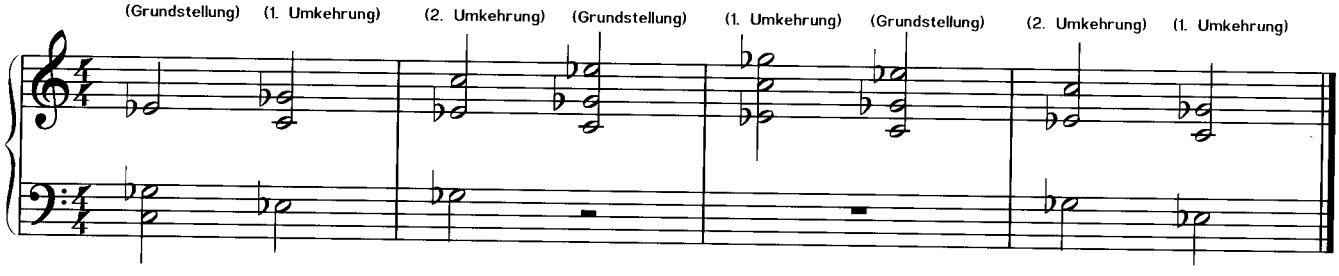
C

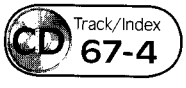


Cm

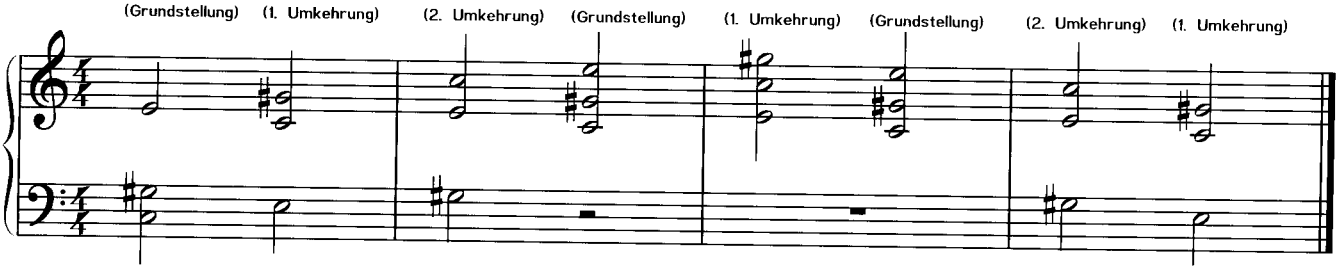


C°





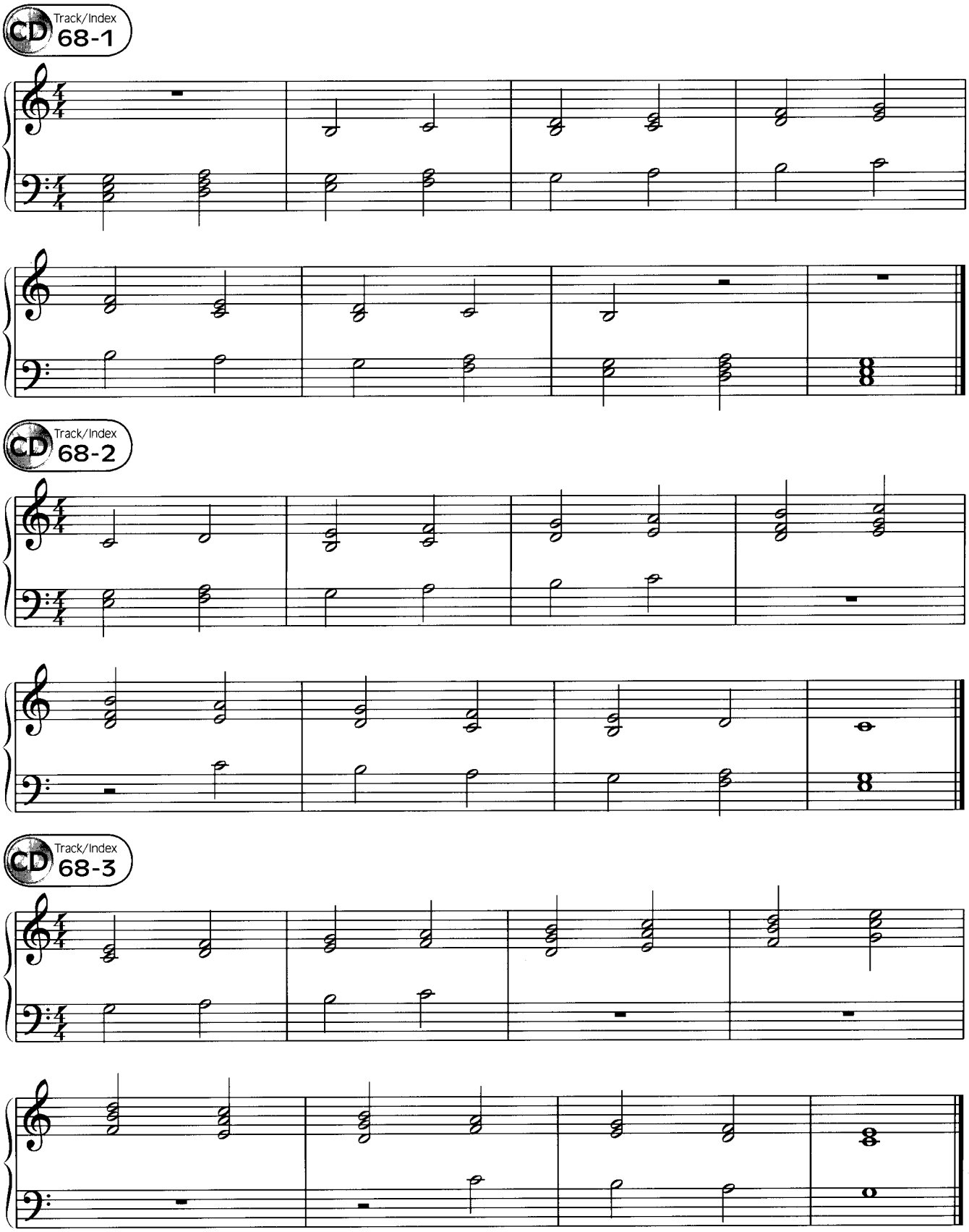
C(♯5)



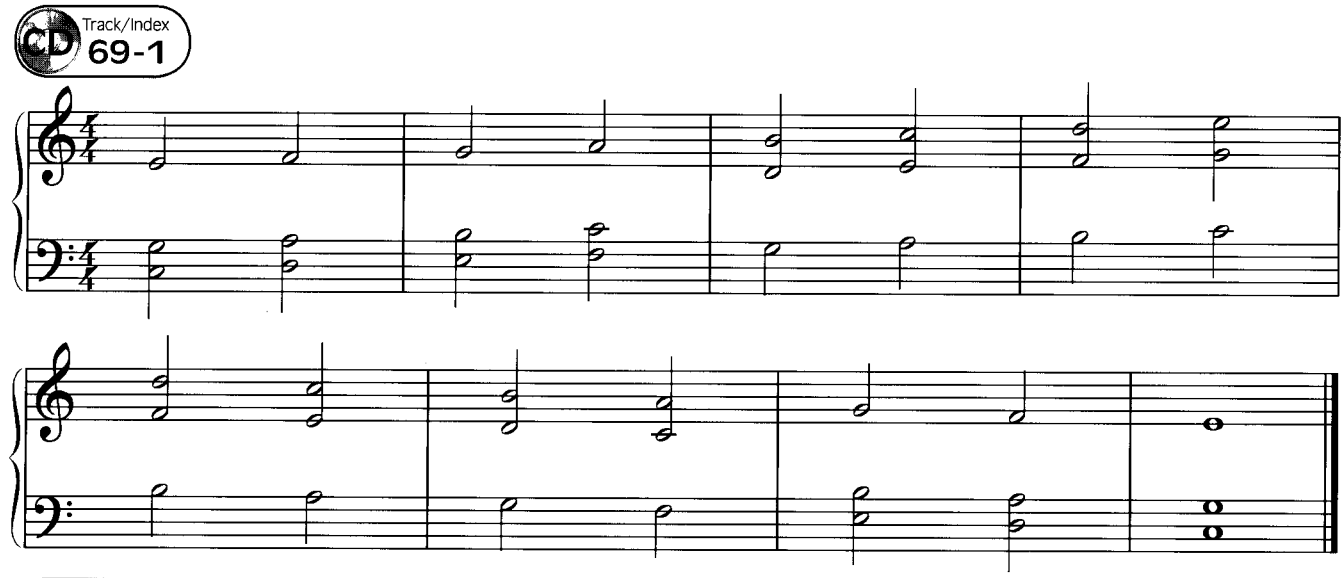
Diatonische Dreiklänge

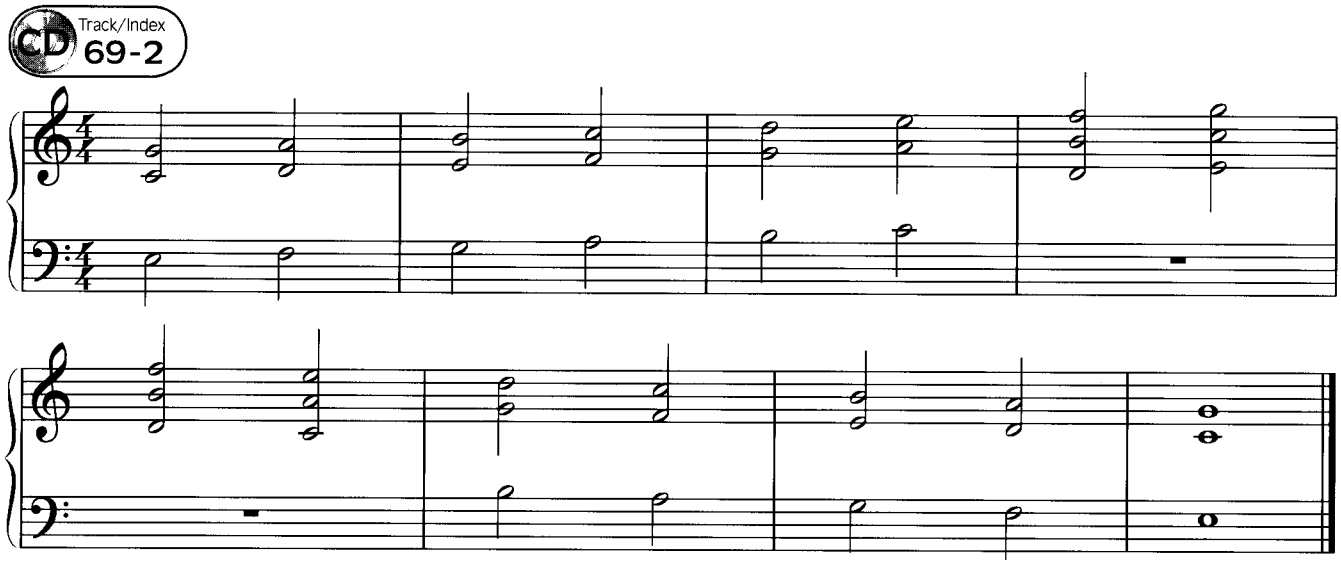
. . . oder auch ***Stufendreiklänge***. Darunter verstehen wir die Dreiklänge auf jeder Stufe einer diatonischen Skala, die aus den Tönen dieser Skala gebildet werden.

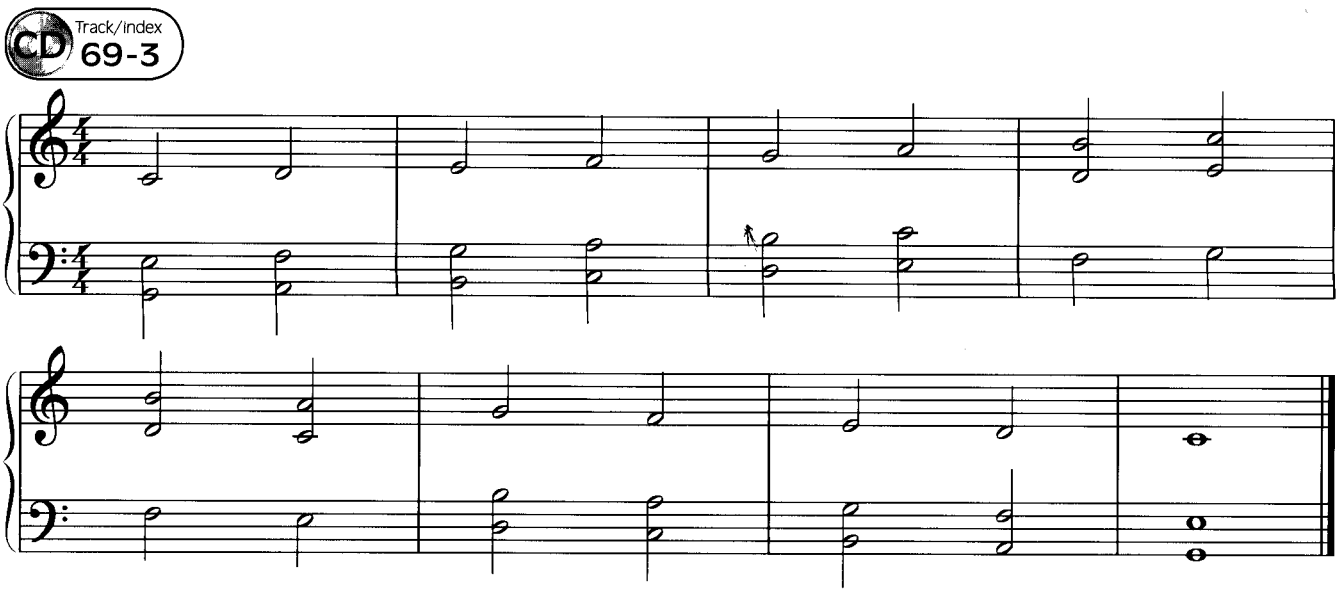
C-Dur



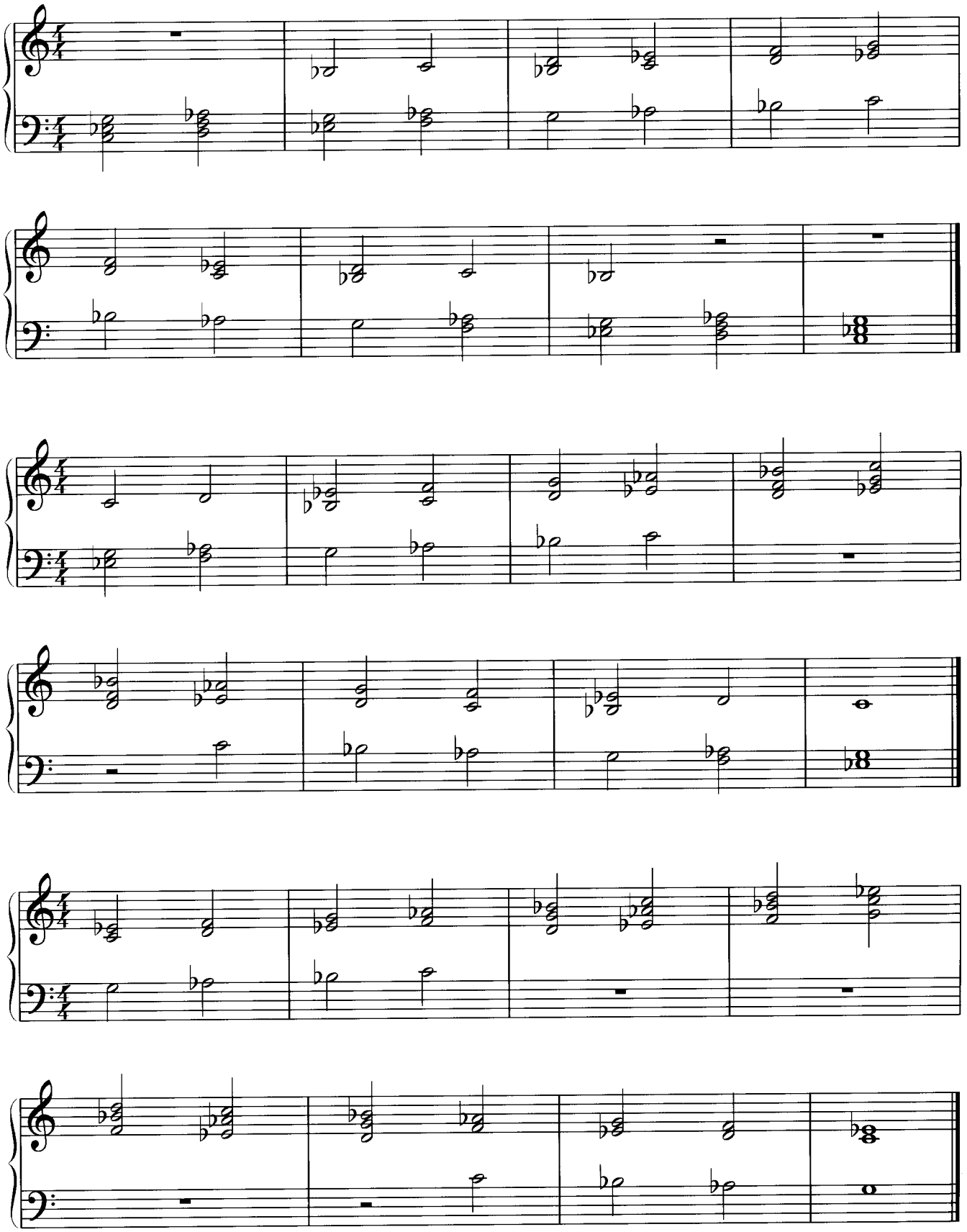
Auf diesen und den folgenden Seiten sehen wir die Stufendreiklänge der Skalen C-Dur, C-Moll (aeolisch), C melodisch Jazz Moll und C harmonisch Moll, mit Umkehrungen und jeweils wieder in enger und weiter Lage.

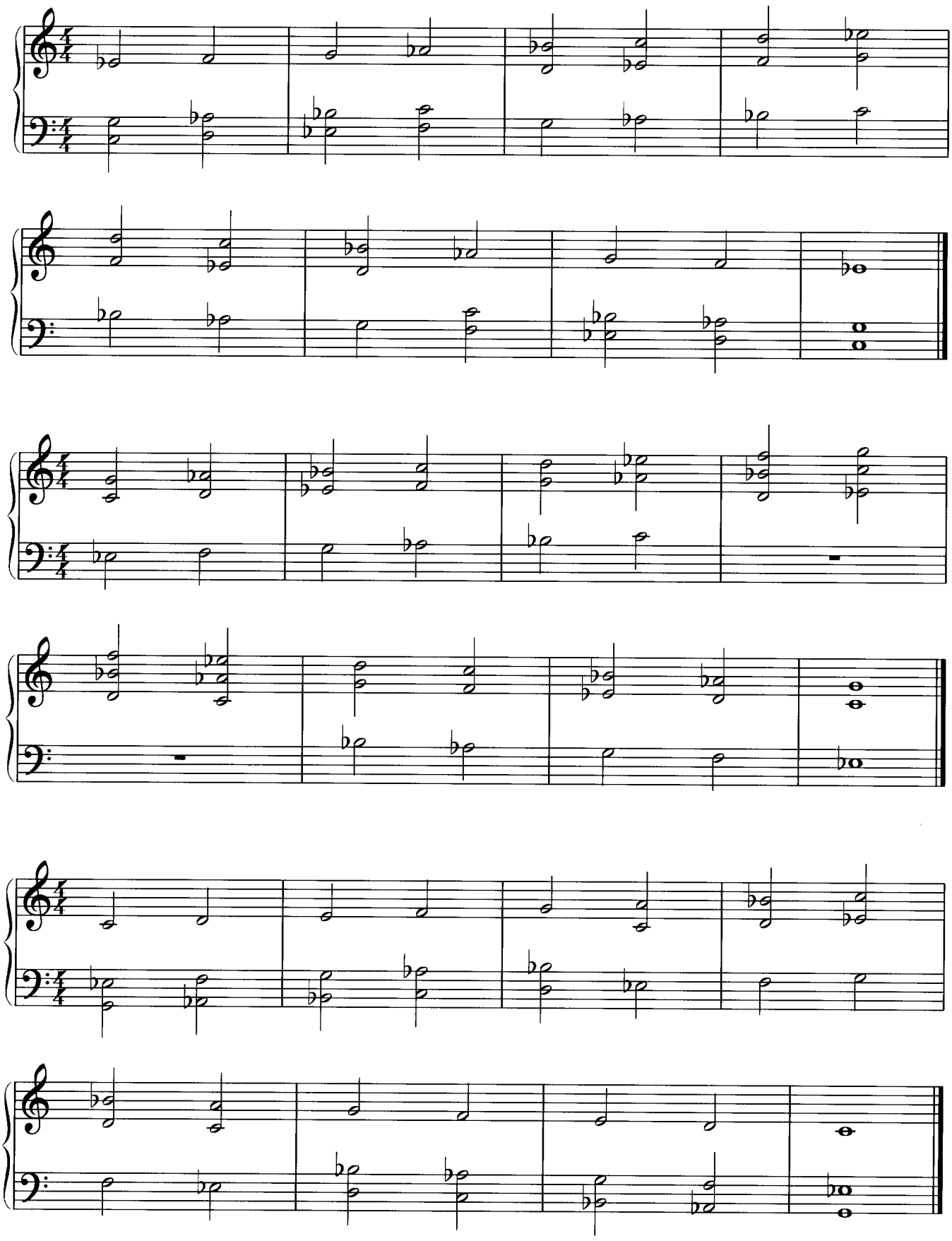




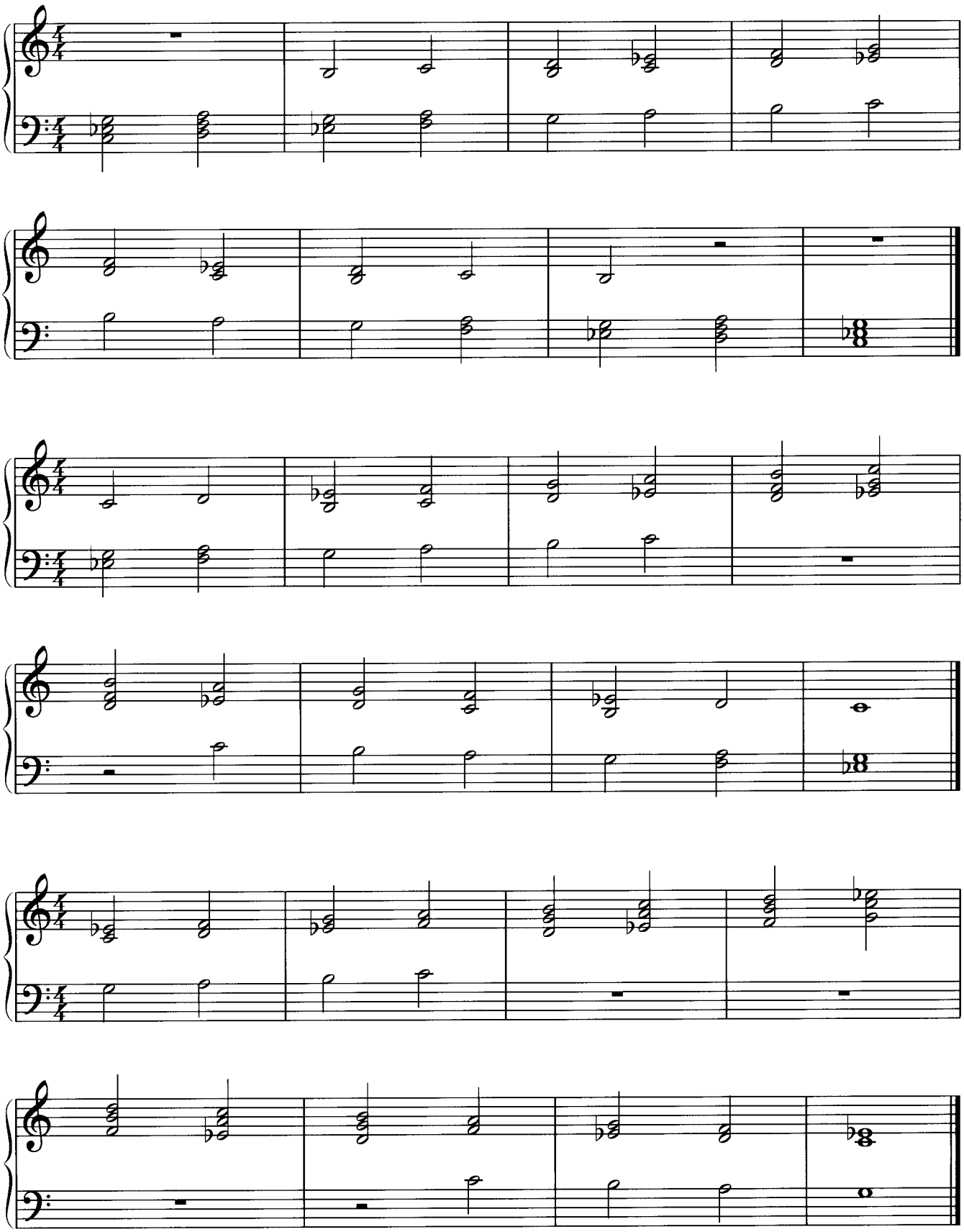


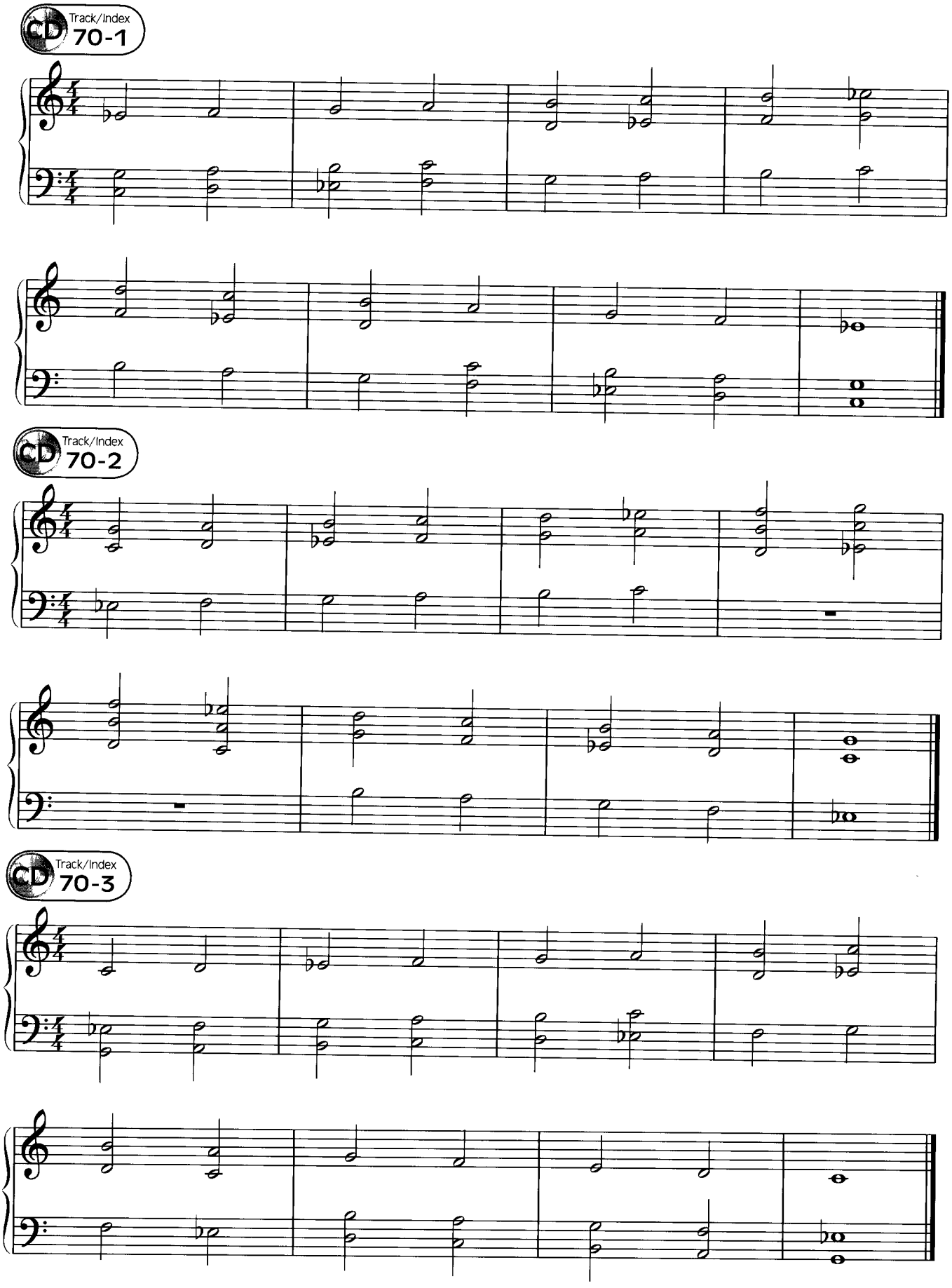
C-Moll (aeolisch)



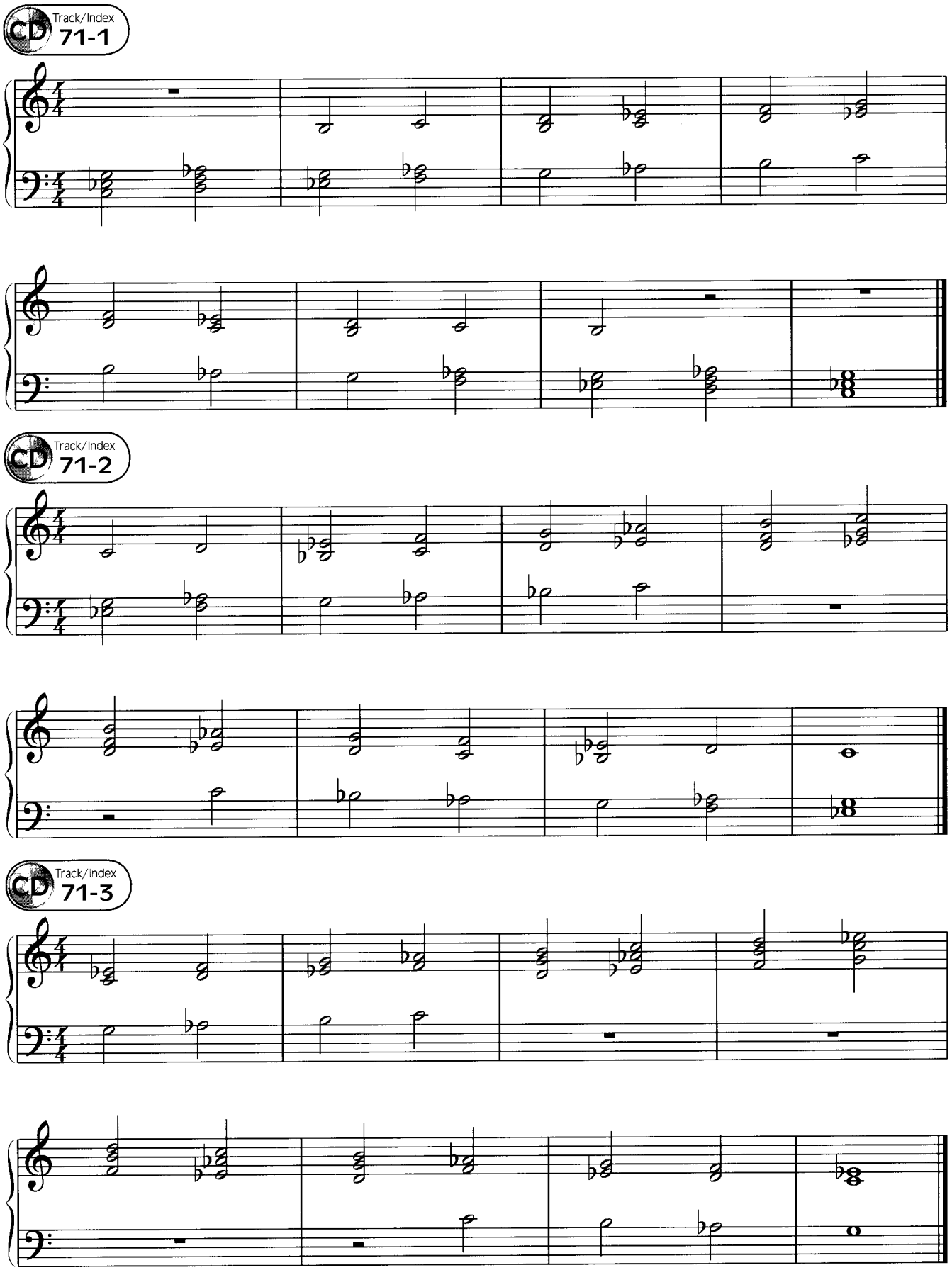


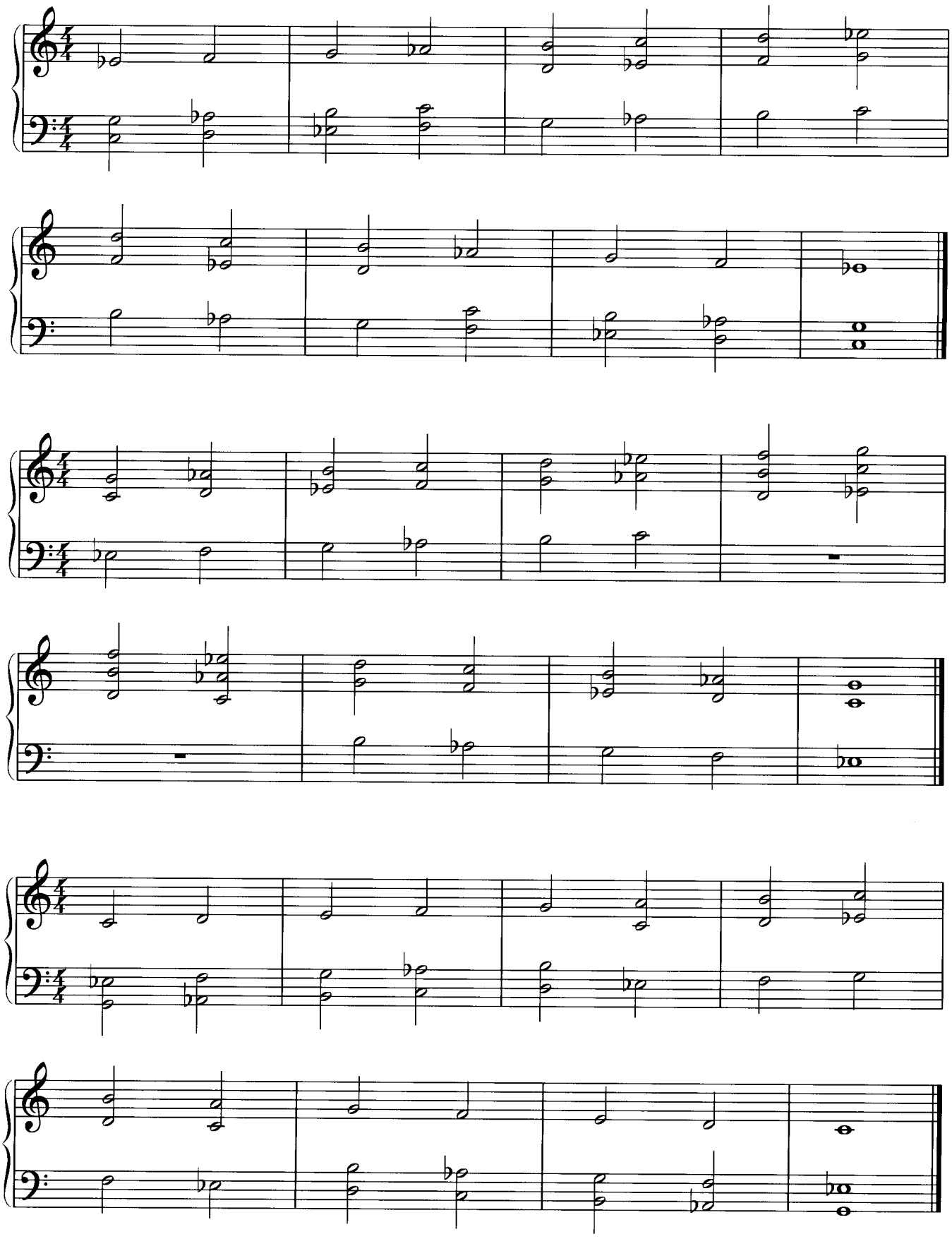
C melodisch Jazz Moll




Track/Index 70-1
Track/Index 70-2
Track/Index 70-3

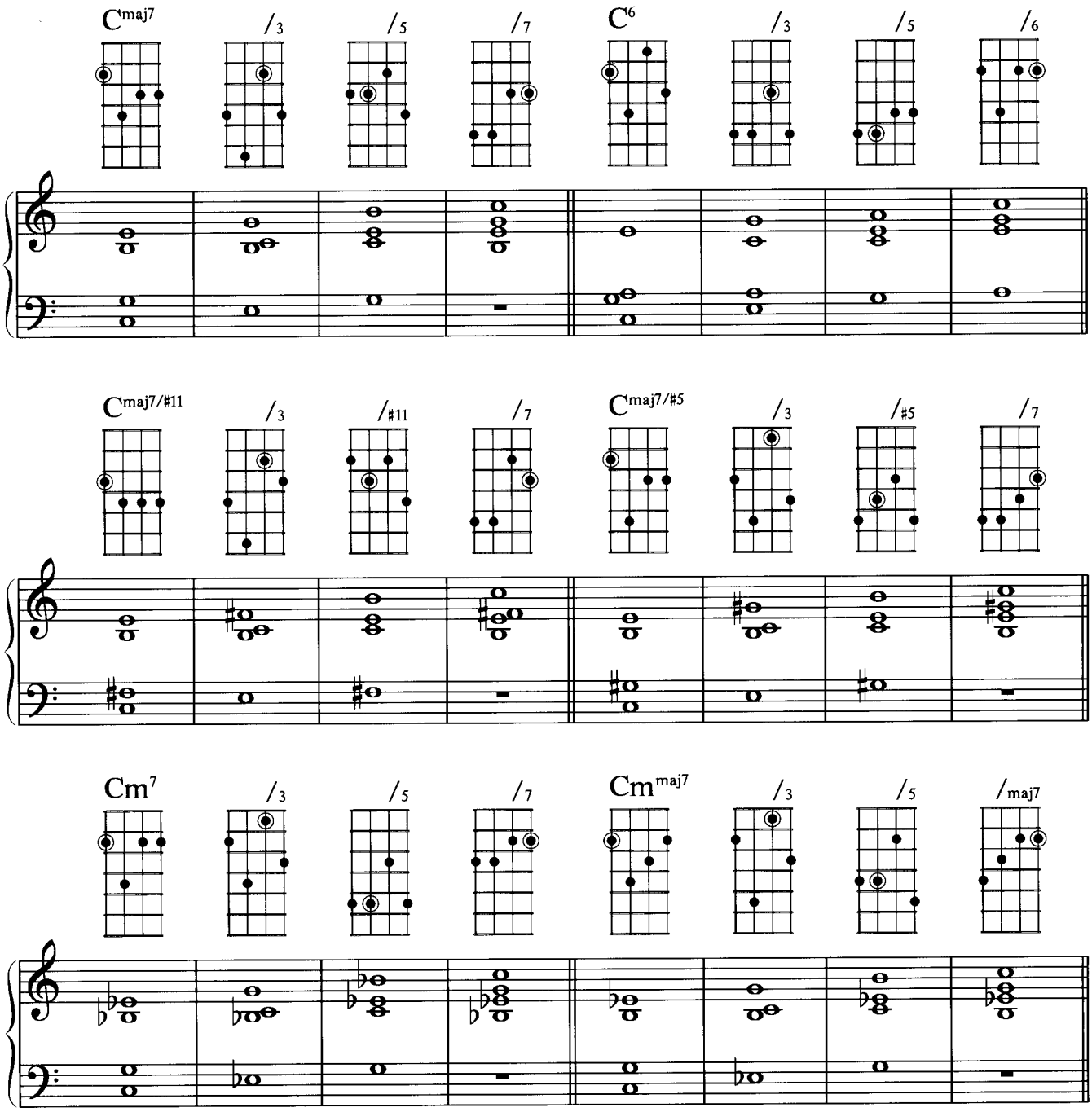
C harmonisch Moll

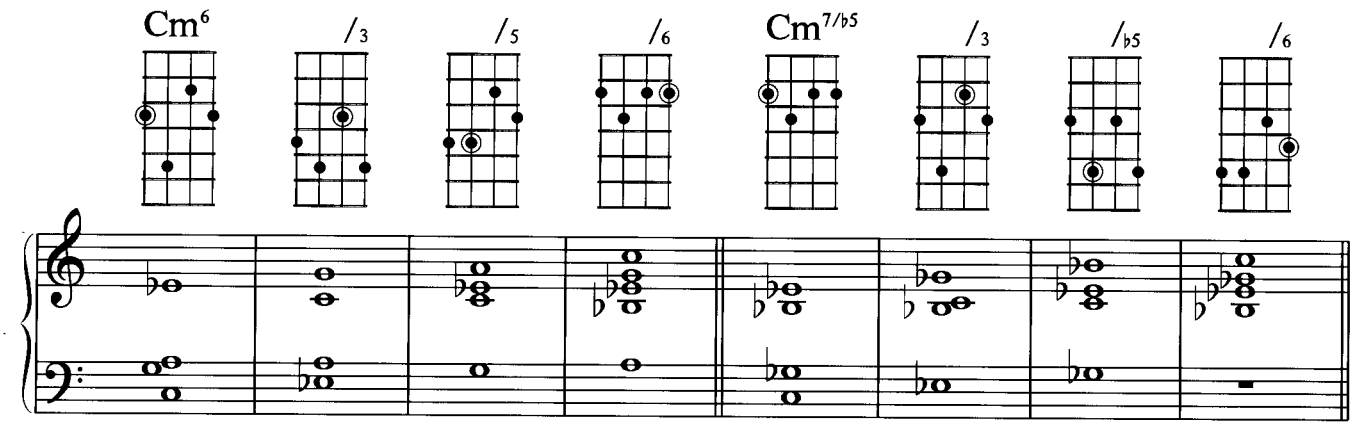


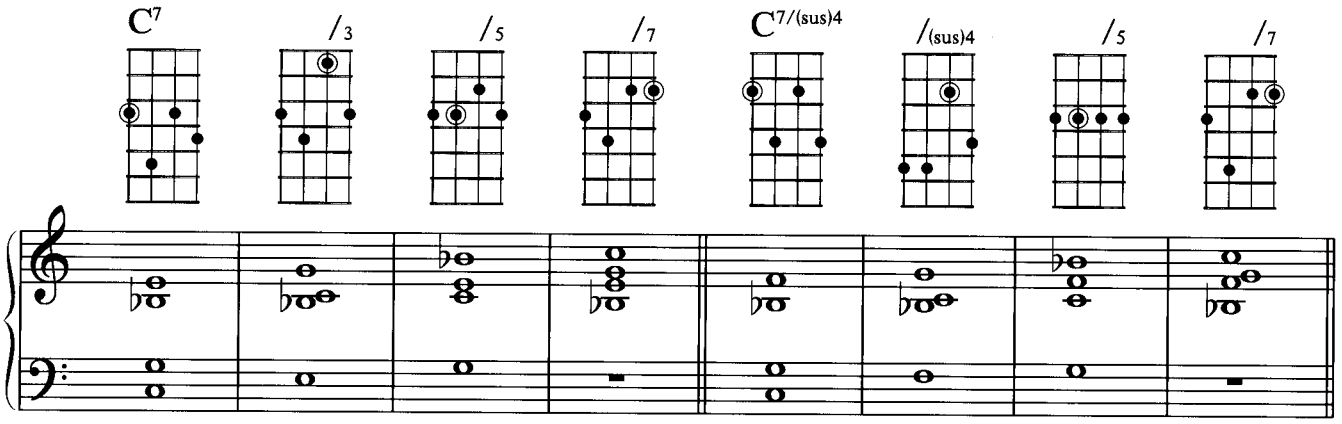


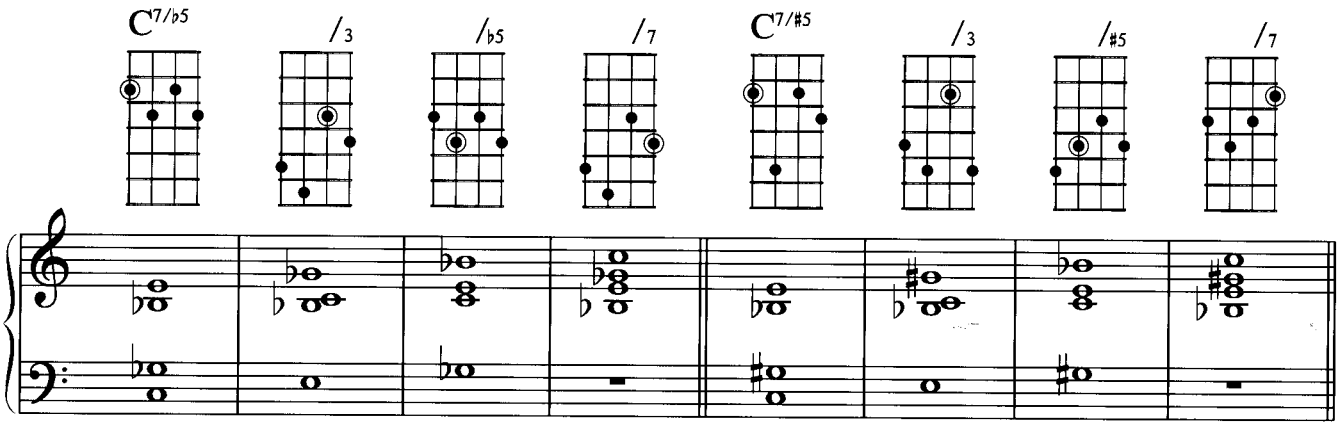
4-stimmige Sext- und Septakkorde mit Umkehrungen

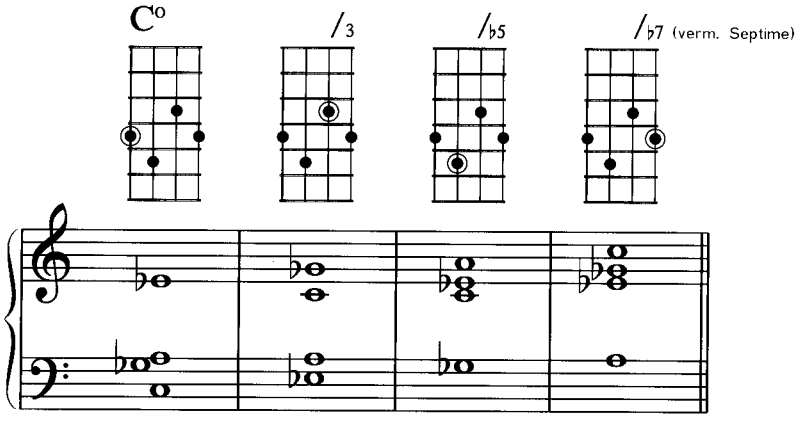
Hier eine Auswahl an 4-stimmigen Voicings für die gebräuchlichen Sext- und Septakkorde und deren Umkehrungen. Hinter dem Schrägstrich stehen immer die Intervalle, die sich in der jeweiligen Umkehrung in der tiefen Lage befinden. Diese Voicings, hier auf den Grundton 'c' bezogen, können wieder in jede beliebige Position auf dem Griffbrett transponiert werden (Chord Shapes – sie auch Seite 78), wobei sich herausstellen wird, daß sie besonders in der tiefen Lage in einigen Fällen zu mulmig klingen.







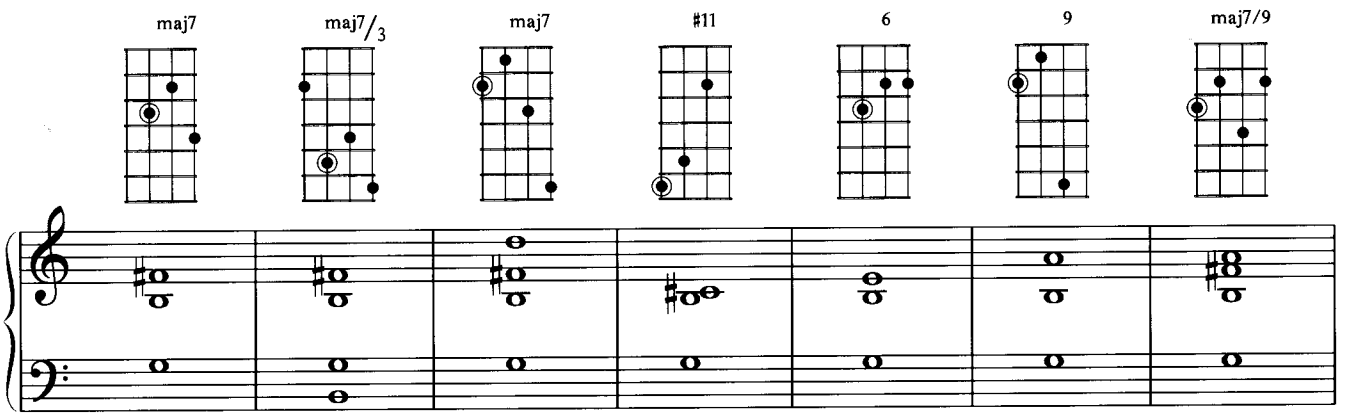


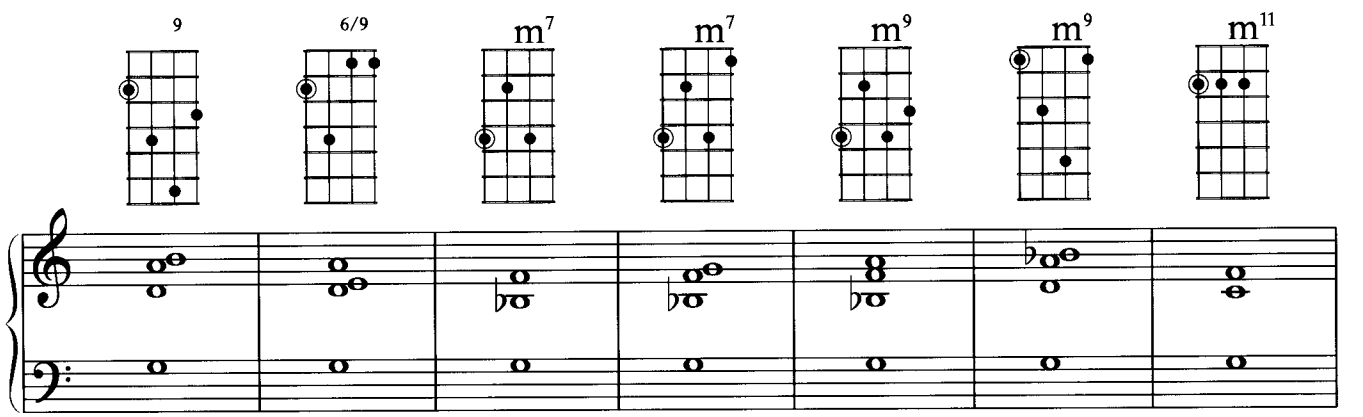


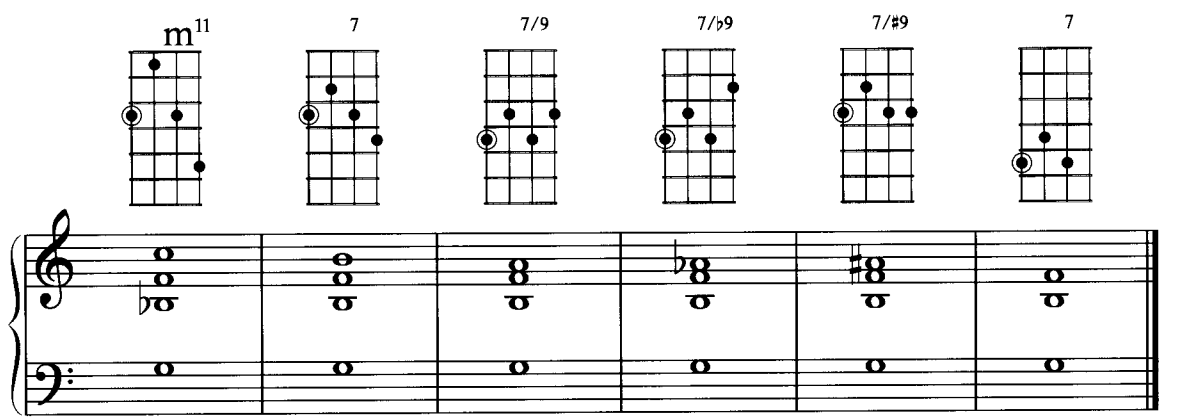
Wenn du mit den Beispielen Probleme hast und sie nicht sauber, kontrolliert und gleichmäßig spielen kannst, findest du gewiß unter der Überschrift "Akkorde spielen" eine Lösung.

Bass-typische Chord Shapes

Hier sind verschiedene Akkorde, die auf dem Baß gut zu greifen sind und gut klingen. In den Noten sind diese als Beispiel auf dem Grundton 'g', und im Akkordsymbol und Griffbild als ***Chord Shape*** dargestellt. (***Chord Shape*** ist eine für Saiteninstrumente übliche Bezeichnung für Voicings, die eine Akkordstruktur darstellen, die auf dem Griffbrett beliebig verschoben, also transponiert werden kann. Deshalb werden im Akkordsymbol keine Grundtonbezeichnungen angegeben).







EXPRESSIONS

Dynamik, Artikulation, Klanggestaltung

Dieser Abschnitt ist dem bewußten und kontrollierten Einsatz der Mittel gewidmet, die zu einem erheblichen Anteil für das individuelle Profil und die musikalische Wirkung deines Spiels verantwortlich sind.

Dynamik

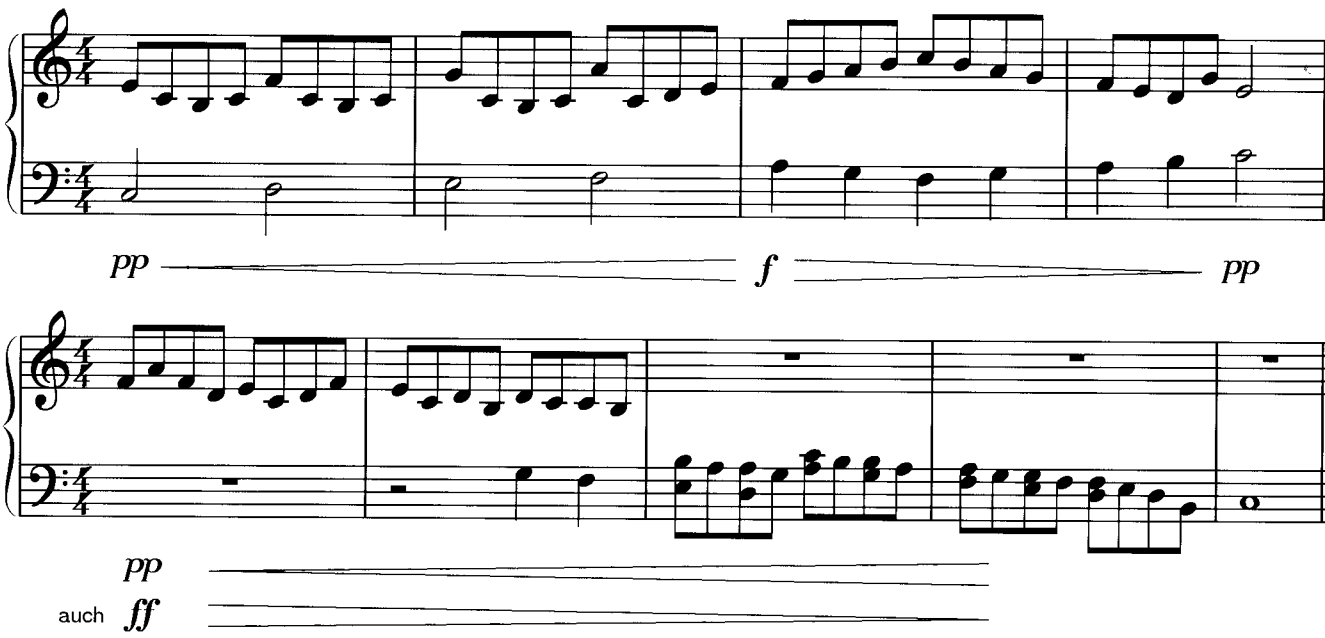
Leider wird allzuoft der kontrollierte und gezielte Umgang mit der Dynamik vernachlässigt, obwohl gerade diese für die Musikalität mit am wichtigsten ist. Mach es dir zur Gewohnheit, alles unter Berücksichtigung der Dynamik zu spielen und versuche ab sofort, dies auch in allen Beispielen der anderen Abschnitte zu praktizieren

Hier zunächst eine Übersicht über die gebräuchlichsten dynamischen Begriffe, die jeder kennen sollte. Von sehr leise bis sehr laut geordnet, repräsentieren sie die dynamischen Möglichkeiten natürlich nur "grob gerastert" und schematisch.

ppp – ***piano pianissimo***
pp – ***pianissimo***
p – ***piano***
f – ***forte***
ff – ***fortissimo***
fff – ***forte fortissimo***

Die Bezeichnung ***crescendo*** bezeichnet das Lauterwerden, während das Gegenteil, das Abnehmen der Lautstärke, als ***decrescendo*** bezeichnet wird.
Spiele im folgenden Beispiel die Dynamik genau aus.

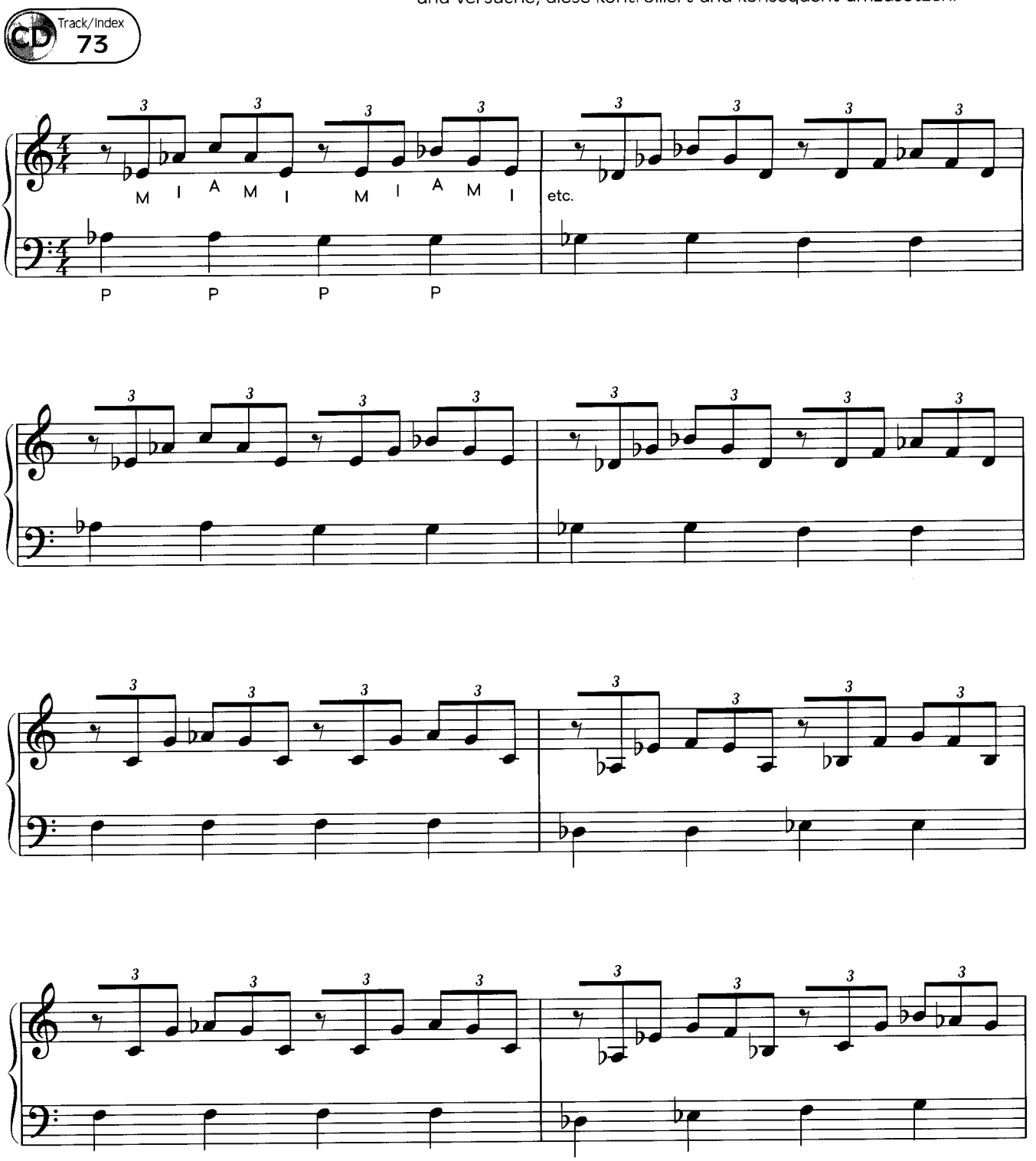
CD Track/Index 72



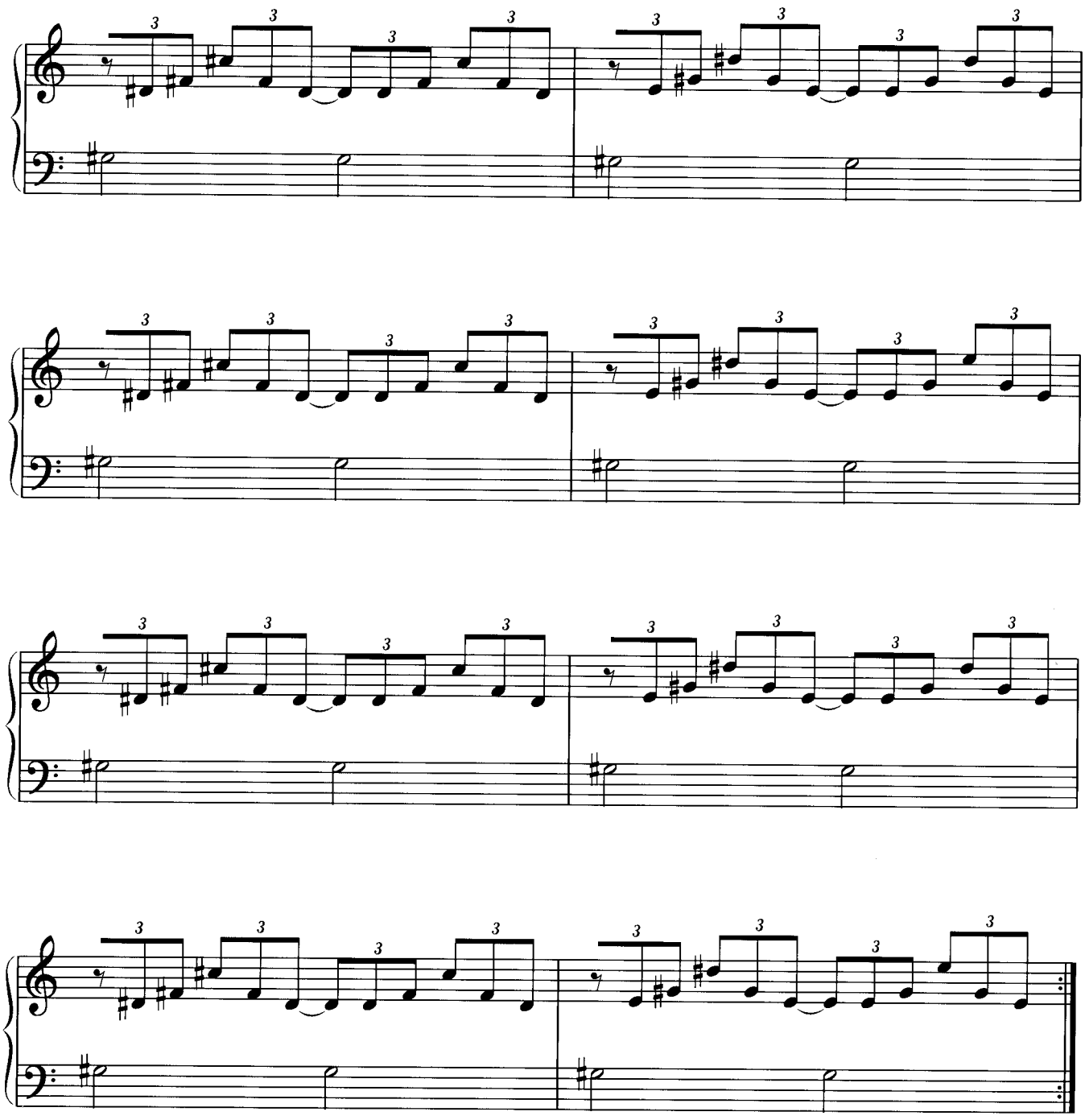
Arpeggio-Übungen mit Dynamik

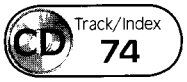
Dynamische Veränderungen können in Stufen oder Sprüngen oder auch allmählich über mehrere oder gar viele Takte hinweg, quasi stufenlos, ablaufen. Es folgen zwei Übungen mit Arpeggios, in denen beide Möglichkeiten extensiv zur Anwendung kommen sollen.

Da hierbei möglichst viele Varianten selbst entwickelt werden sollen, stehen in den Noten keine konkreten Dynamik-Anweisungen. Höre dir zunächst das Klangbeispiel auf der CD an, in welchem sich die Dynamik nur sehr verhalten und über weite Strecken hinweg stufenlos ändert. Entwickle dann in deiner Vorstellung eine Interpretation und versuche, diese kontrolliert und konsequent umzusetzen.



Wichtig: Zu einer bewußten Kontrolle gehört auch das Tempo! Es besteht grundsätzlich die Gefahr, bei leisen Passagen gegenüber lauteren automatisch langsamer zu werden, da die Intensität beim Spielen (rein physikalisch gesehen) auch etwas mit der Geschwindigkeit in Bewegungsabläufen zu tun hat. Dem muß man bewußt entgegenarbeiten, und ein wichtiges Mittel dabei ist die (zeitweilige) Kontrolle mit dem Metronom.





Beachte auch bei dieser Übung die Hinweise auf der vorigen Seite zum Thema Tempo!

8va

P A I M P A I M etc.

8va

8va

8va

8va

8va

8va

8va

8va

8va

D.C. al ⊕-⊕

Artikulation

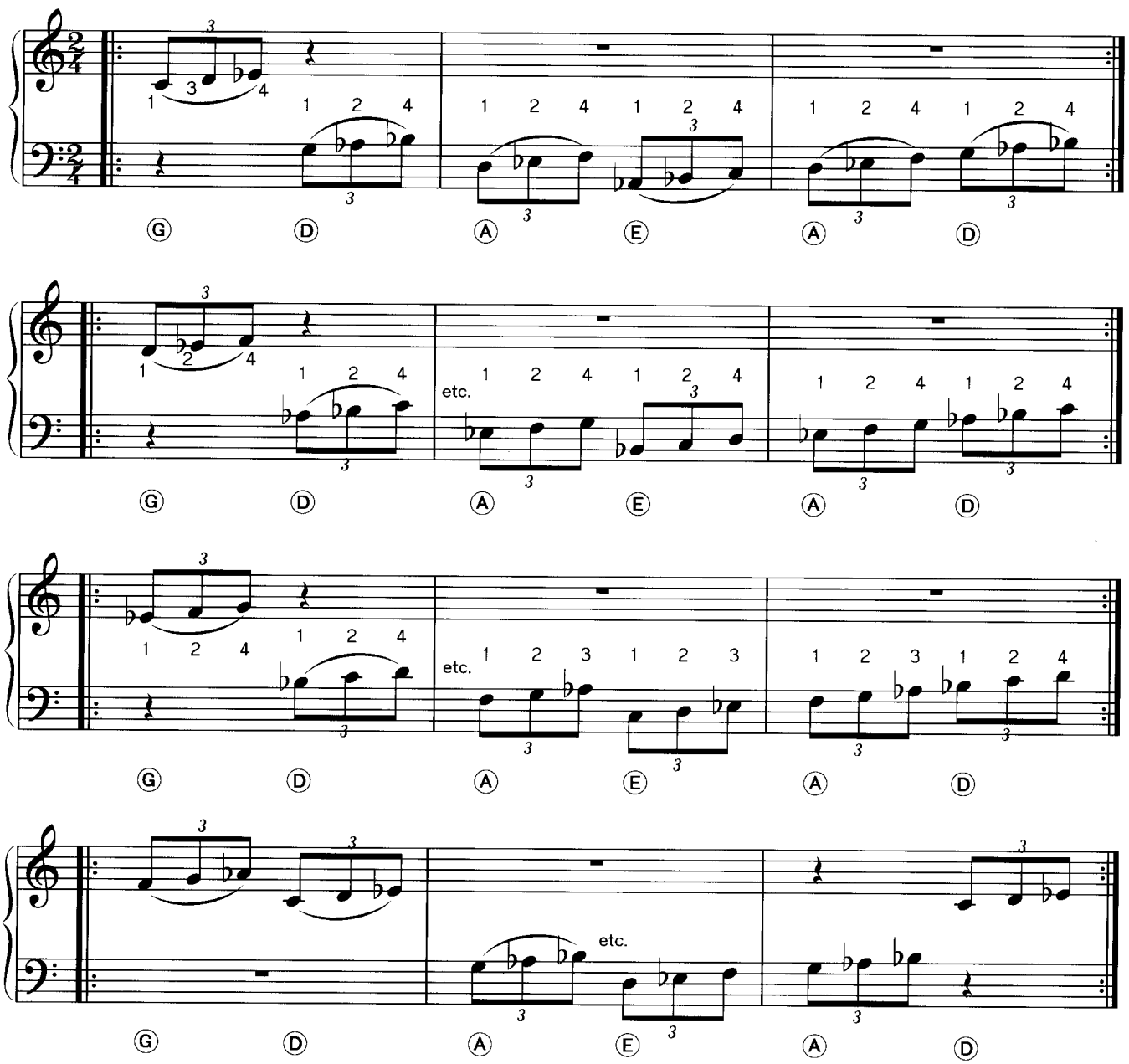
Unter Artikulation verstehen wir in erster Linie den Umgang mit den Notenlängen, der natürlich in einigen Bereichen eng mit der Dynamik zusammenhängt – z.B. bei Akzenten. Dieser Abschnitt soll dem kontrollierten Umgang mit den wichtigsten Aspekten der Artikulation gewidmet sein.

Legato

Die Bezeichnung ***legato*** bedeutet, daß die Töne gebunden gespielt werden, daß der erste Ton in den nächsten Ton ohne hörbare Unterbrechung "nahtlos" übergeht. Gekennzeichnet wird es durch einen Bogen, der die ***legato*** zu spielenden Töne miteinander verbindet – siehe Notenbeispiel unten. (Der Haltebogen, der im Unterschied dazu zwei Noten gleicher Tonhöhe miteinander verbindet und damit kennzeichnet, daß sich deren Notenwerte zu einer einzigen Note addieren, darf nicht mit dem Legatobogen verwechselt werden, weil dieser nur Noten mit unterschiedlicher Tonhöhe verbinden kann.)

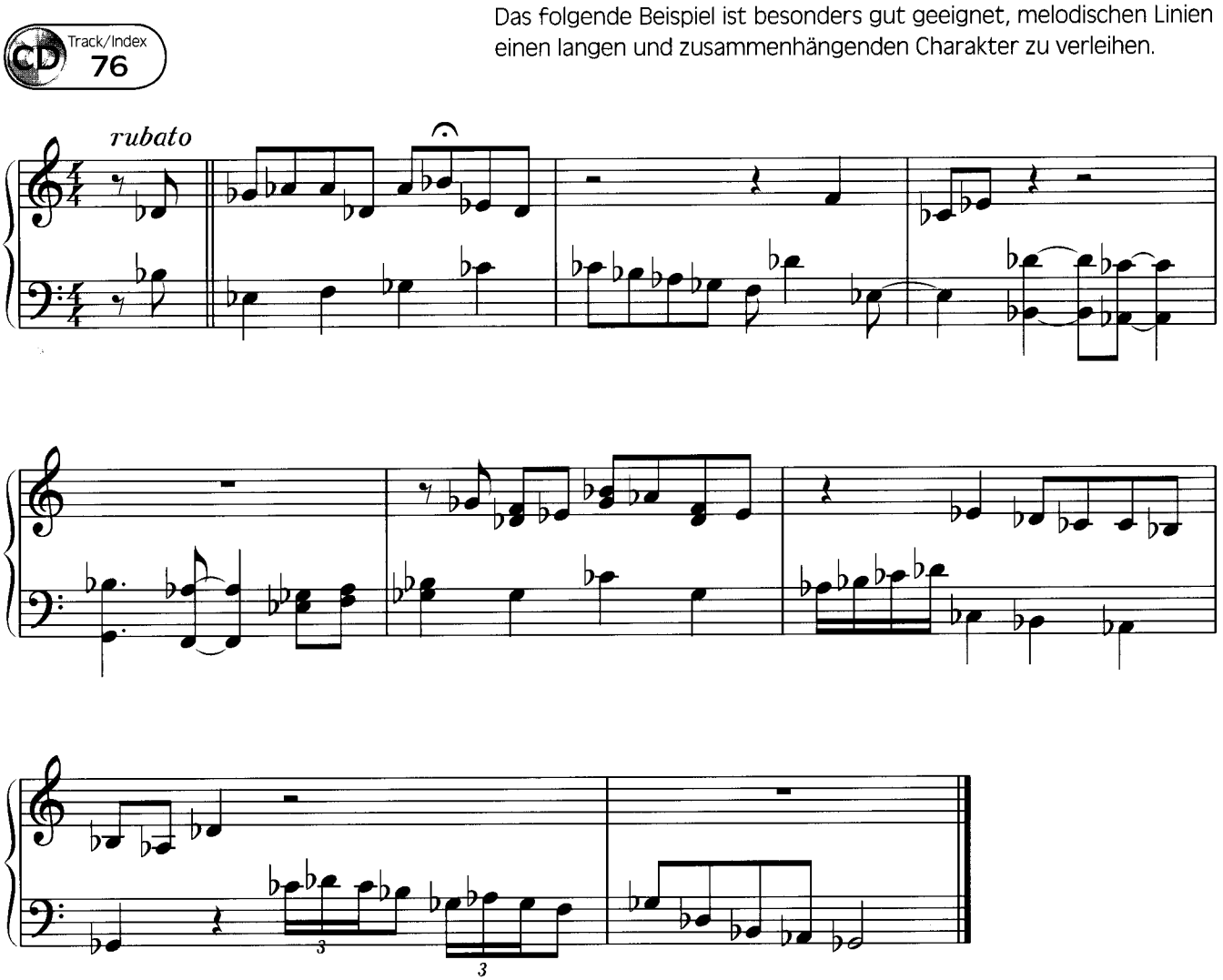
CD Track/Index 75

Die meisten Probleme mit dem Legatospiel ergeben sich durch einen ungünstigen Fingersatz. Spiele diese Übungen langsam und sauber. Vergiß nicht, verschiedene Fingersätze auszuprobieren.



Weil die Saiten am Bass relativ schnell abklingen, versuche bei allen Legato-Übungen, den Druck auf die Saiten konstant zu halten, um die Töne gleichmäßig zu spielen.

Das folgende Beispiel ist besonders gut geeignet, melodischen Linien einen langen und zusammenhängenden Charakter zu verleihen.



Anmerkung:

Wenn Noten gleicher Tonhöhe so eng wie möglich aneinander gebunden gespielt werden sollen, nennt man das ***tenuto.*** Die dafür vorgesehenen Notenschriftzeichen sind horizontale Striche über den Noten. Aber auch, wenn keine solcher Striche über den Noten stehen, wird in der Regel eine Legato- oder Tenuto-Spielweise vorausgesetzt.

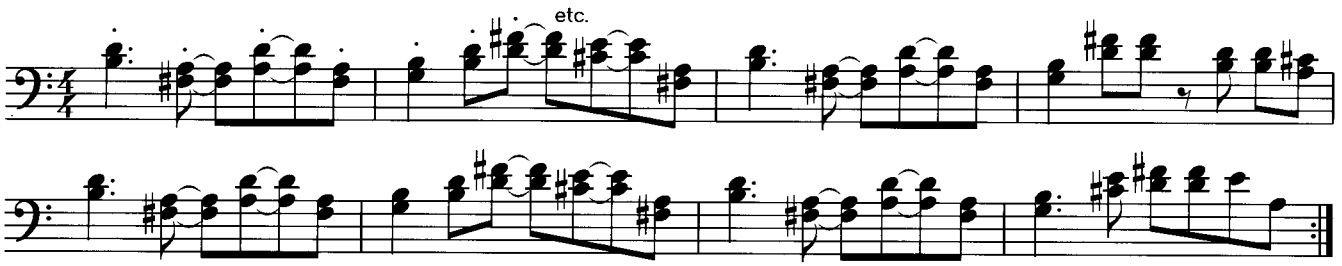
Demgegenüber kann man davon ausgehen, daß das Gegenteil davon, das Staccato-Spiel (siehe folgender Abschnitt) dort, wo es erwünscht ist, auch durch die Punkte über den Noten bezeichnet wird.

Staccato

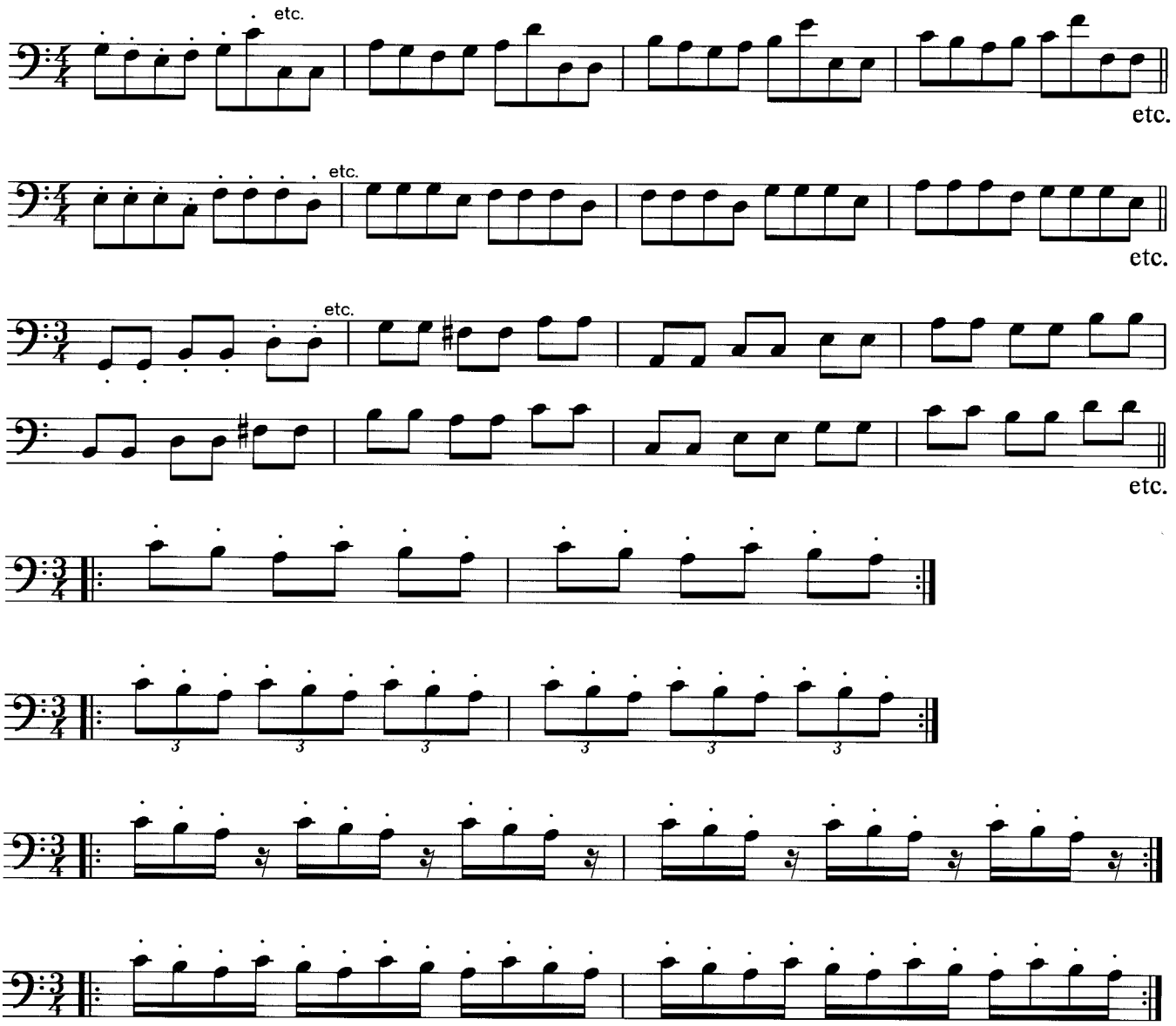
Als staccato bezeichnen wir, daß die Töne nur kurz angestoßen werden, dennoch aber als Ton noch deutlich zu identifizieren sind (siehe dazu auch unter "Abdämpfen" auf Seite 13 ff.) Bezeichnet wird dies durch einen Punkt über der Note.

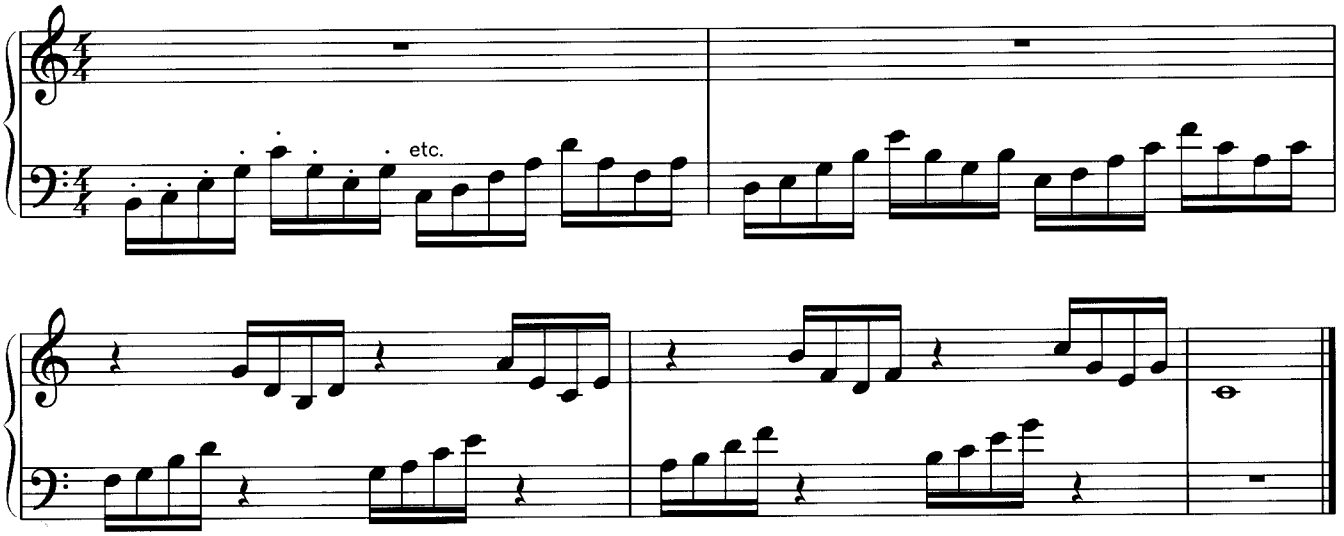
© 1997 by AMA-Musikverlag

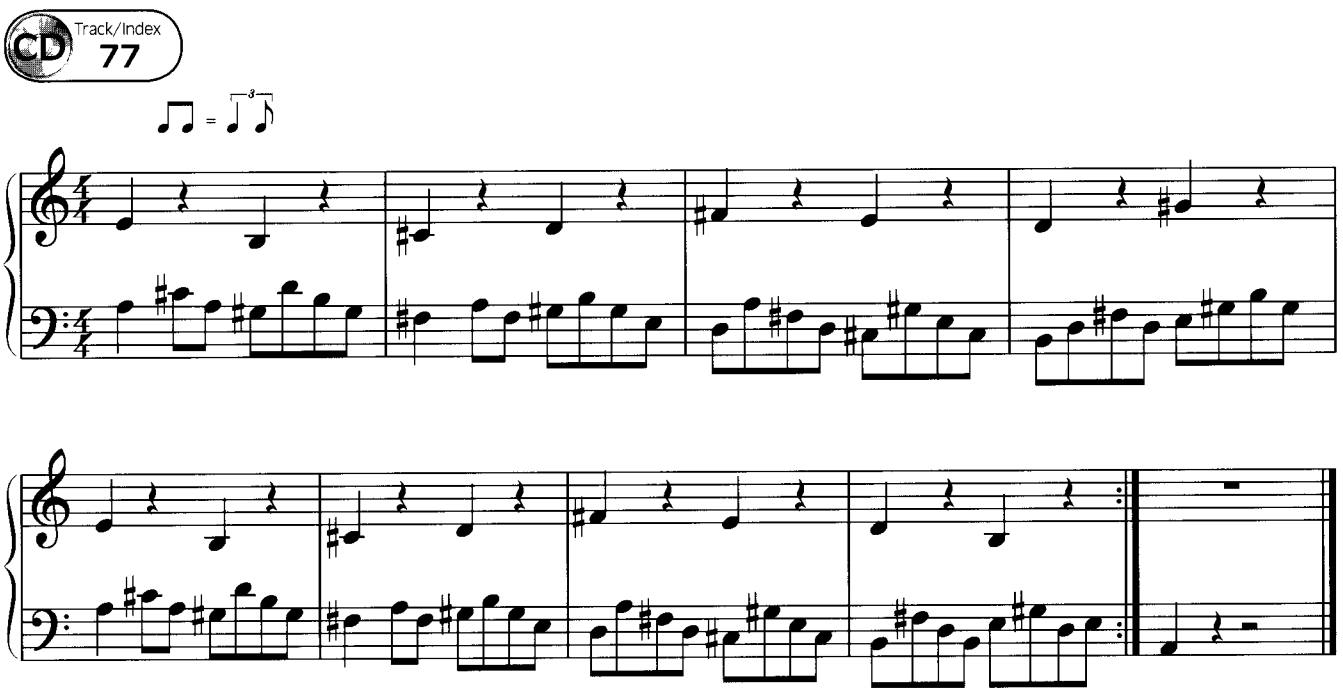
Sobald der Ton gespielt ist, schnell den Finger (linke Hand) von der Seite "anheben". Dadurch wird die Schwingung der Saite sofort wieder gebremst, und der Ton ist kurz.



In diesen Beispielen langsam aber sicher das Tempo erhöhen und dabei auf akkurate Ausführung achten. Vergiß nicht zu transponieren.







Spezielle Techniken

Unter dieser Überschrift möchte ich instrumentenspezifische Möglichkeiten spieltechnischer Umsetzung oder stilistischer Gestaltung zusammenfassen, die nicht unter Begriffen wie Dynamik oder Artikulation für alle Instrumente verbindlich gefaßt werden. Zwar bietet jedes Instrument mehr oder weniger Möglichkeiten zur Umsetzung von Glissandi, Vibrato etc., jedoch sind die konkreten Mittel zur Realisierung und damit oft auch die Notation von Fall zu Fall verschieden.

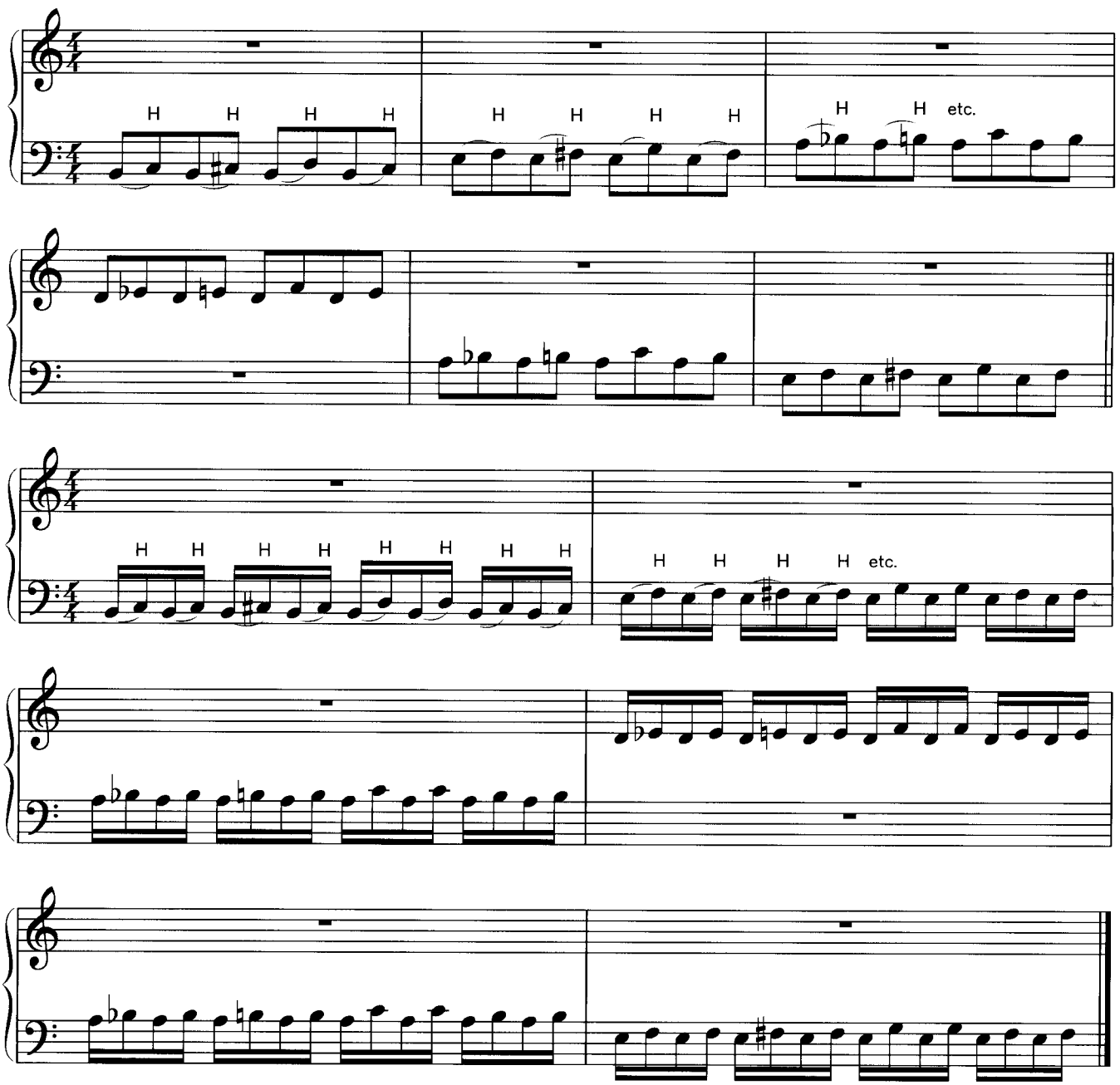
Unabhängig davon, ob solche Effekte in den Noten vorgeschrieben sind oder nicht, sind sie für eine musikalisch lebendige und interessante Gestaltung unerläßlich und sind damit, ebenso wie Dynamik und Artikulation, ein wichtiger Bestandteil eines stilistisch und klanglich eigenständigen Profils.

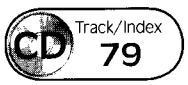
Hammer-on

Weil Hammer-on´s relativ einfach zu spielen sind, werden sie meist unbewußt benutzt. Hammer-on´s sollten nicht unterschätzt werden, denn sie können die Artikulations- und Phrasierungsmöglichkeiten stark erweitern. Bezeichnet werden Hammer-on´s durch ein **H**, das sich direkt über dem Ton befindet, der mit einem Hammer-on ausgeführt werden soll. In den meisten Fällen werden zusätzlich dazu die entsprechenden Töne mit einem Legatobogen verbunden.

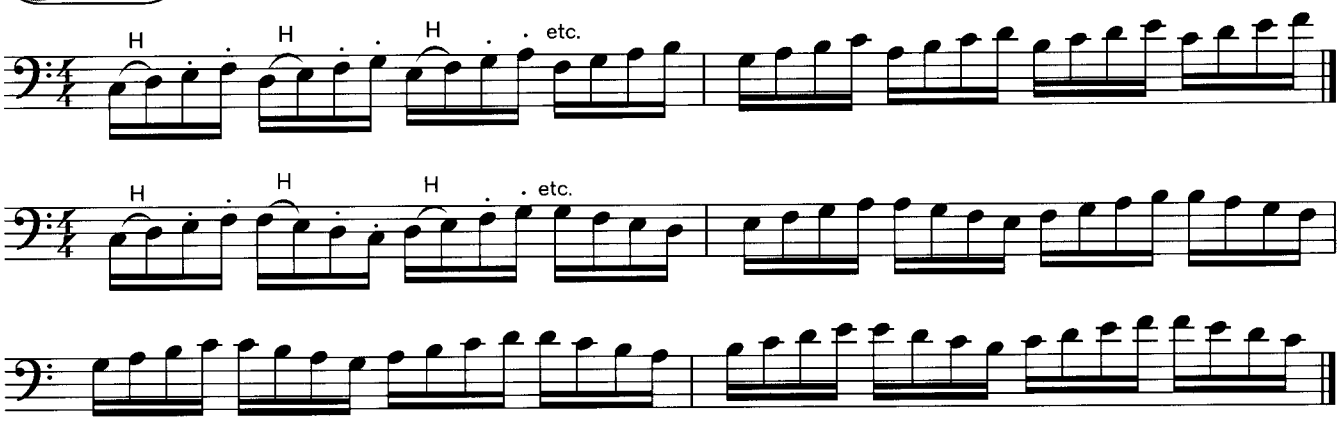
Das Grundprinzip der Hammer-on-Technik ist folgendes: Spiele einen Ton, und auf der gleichen Saite wechselt dieser Ton zu einem höheren lediglich durch das Hämmern (daher Hammer-on) eines anderen Fingers der linken Hand auf eine höhere Position. Dies passiert, ohne daß die Saite mit der rechten Hand nochmals berührt wird.

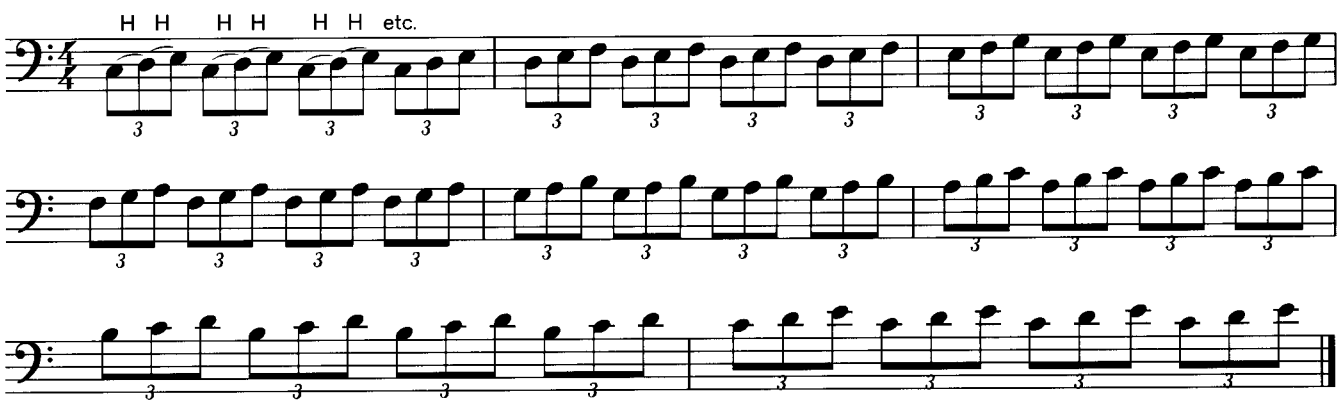
Die nächsten Bespiele sollen dir helfen, dich mit dieser Technik anzufreunden. Wichtig zu beachten ist, daß du nicht Timing (Tempo) und Rhythmik vernachlässigst.



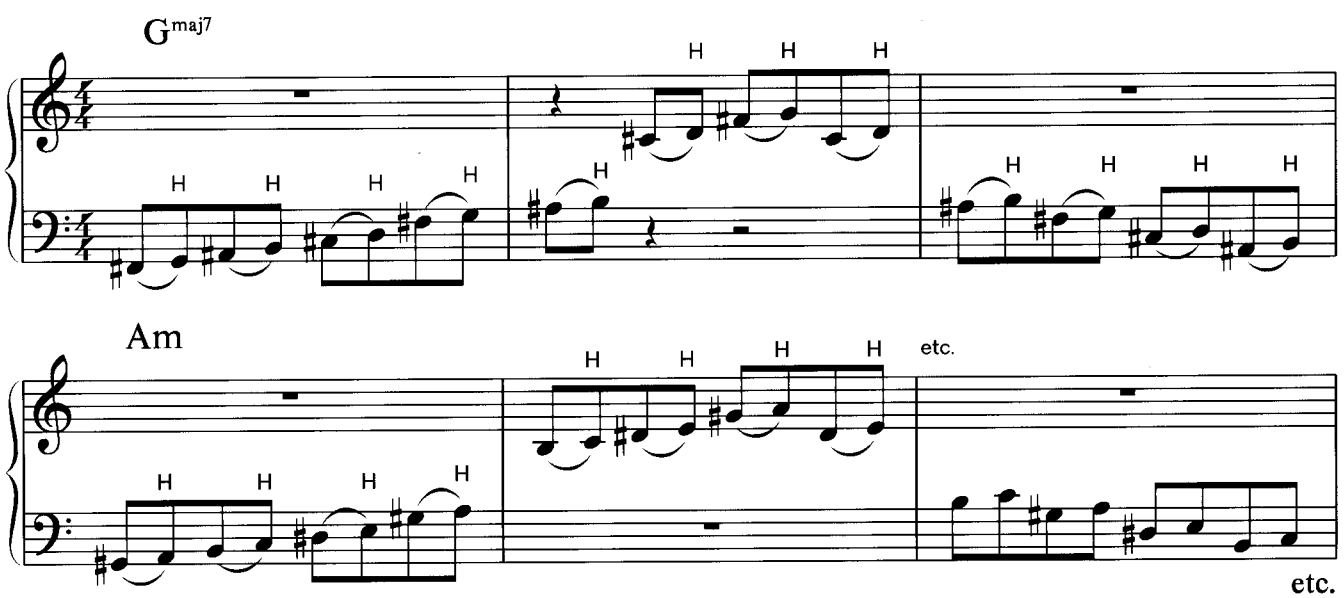


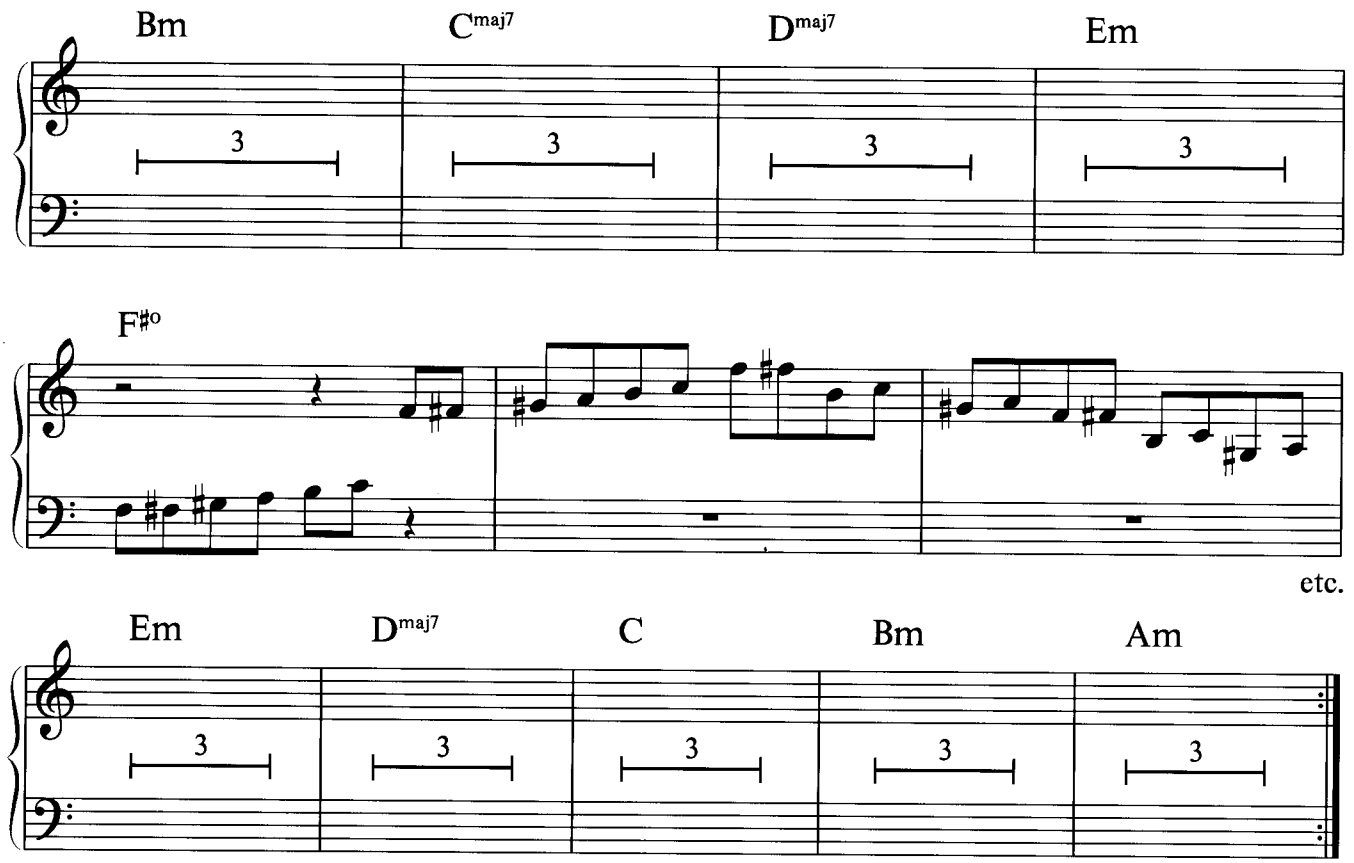
Es wird deutlich, wie effektiv Hammer-on´s sein können, weil wir zwei oder mehrere Töne mit nur einem Anschlag bekommen.





Hammer-on´s können auch im Zusammenhang mit Skalen gespielt werden – wie im folgenden Beispiel. Spiele die Takte mit den nicht ausgeschriebenen Skalen entsprechend der Akkordsymbole, und entwickle gleiche und ähnliche Systeme in allen anderen Tonarten .





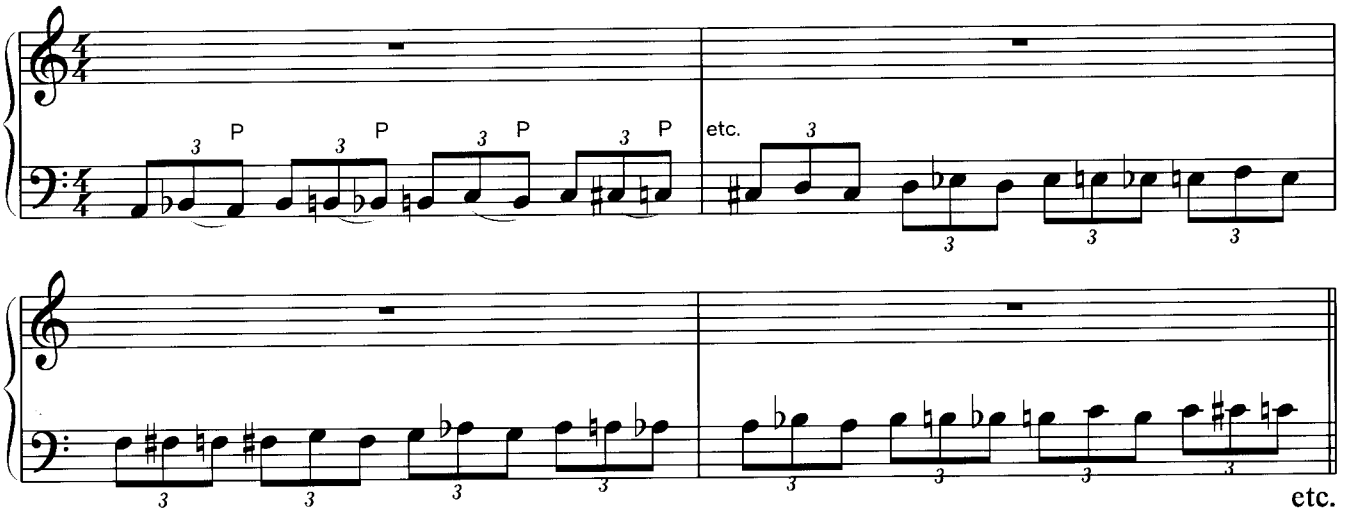
Pull-off

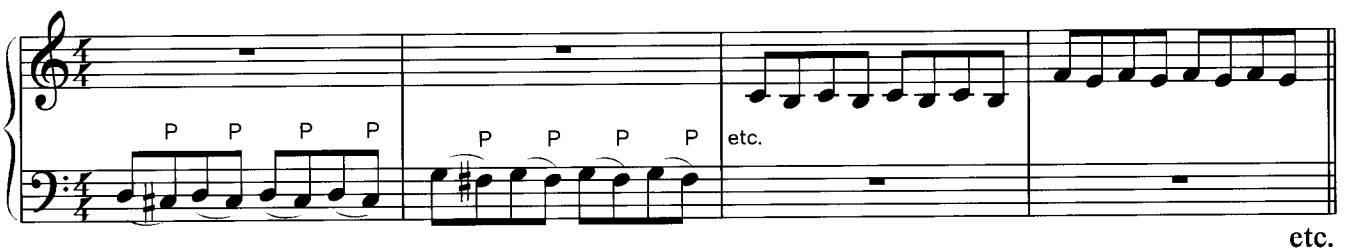
Wie bei denn Hammer-on´s ist es auch mit dem Pull-off´s möglich, zwei oder mehrere Töne mit der linken Hand zu spielen, und dabei mit der rechten Hand nur einmal zupfen zu müssen. Bezeichnet werden Pull-off´s mit einen **P**, das sich direkt über dem Ton oder der Tonverbindung befindet, die als Pull-off ausgeführt werden soll.

Das Prinzip der Pull-off-Technik könnte man als das Gegenteil dessen bezeichnen, was bei den Hammer-on´s geschieht: Der Finger auf dem zuerst angezupften Ton wird weggezogen, und die Saite klingt entweder als Leersaite oder auf dem Ton weiter, den ein anderer Finger der linken Hand auf der gleichen Saite in einer tieferen Position gedrückt hält. Außerdem kann durch das Wegziehen die Schwingung der Saite noch einmal neu erregt oder zumindest unterstützt werden.

Praktisch gesehen solltest du so vorgehen: Greife (mit der linken Hand) den Ton, der als zweiter erklingen soll, und laß diesen Finger in seiner Position gedrückt. Als nächstes greifst du den höheren Ton auf der selben Saite, und nachdem du ihn gezupft hast, ziehst du den Finger weg. Achtet darauf, daß der zweite Ton, wenn er erklingt, so annähernd wie möglich die gleiche Lautstärke hat, wie der gezupfte erste Ton. Auf den nächsten Seiten folgen wieder Übungen, die sich mit dieser Technik beschäftigen.

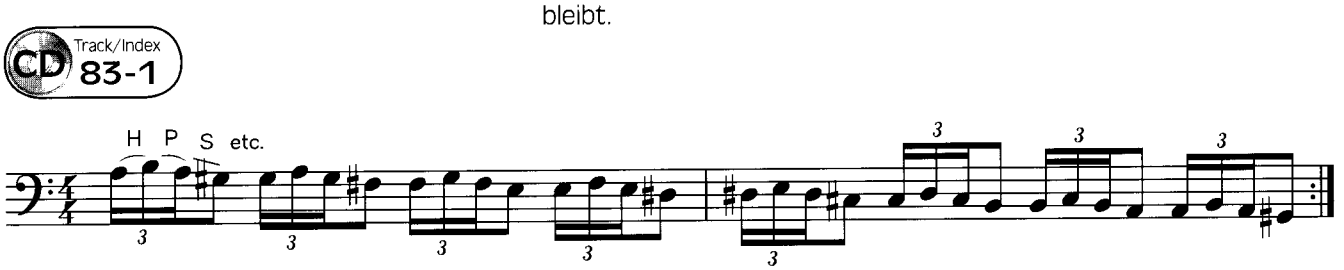
Wichtig ist, daß du in allen Übungen wieder darauf achtest, daß die Rhythmik genau gespielt wird.

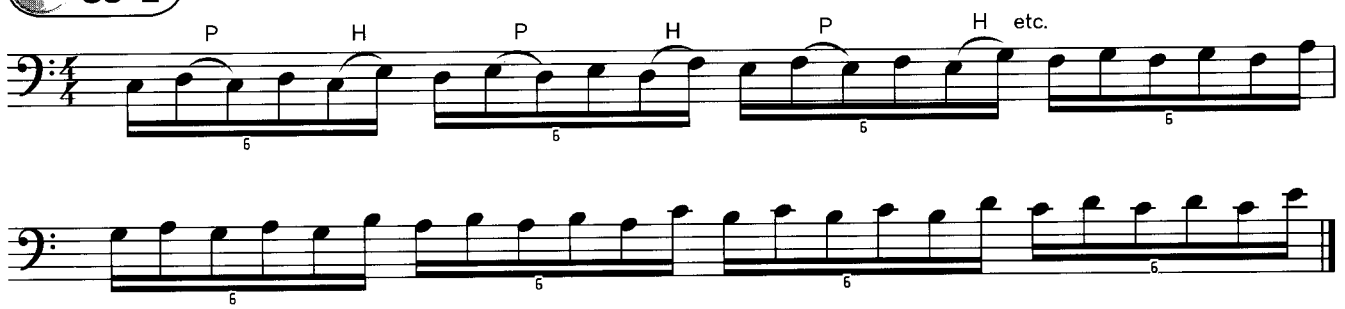




Das Wechseln zwischen ***legato*** und ***staccato*** macht das Potential der Pull-off-Technik erkennbar.

Während du nun die folgenden Kombinationen aus Hammer-on´s und Pull-off´s spielst, achte darauf, daß deine linke Hand locker bleibt.

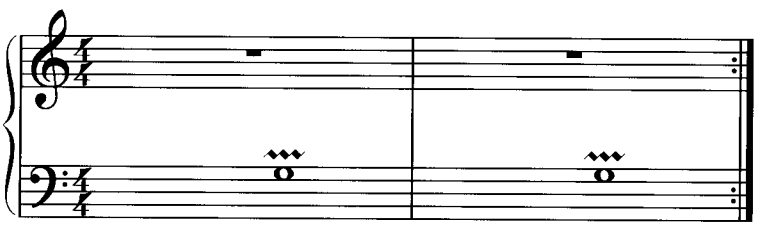




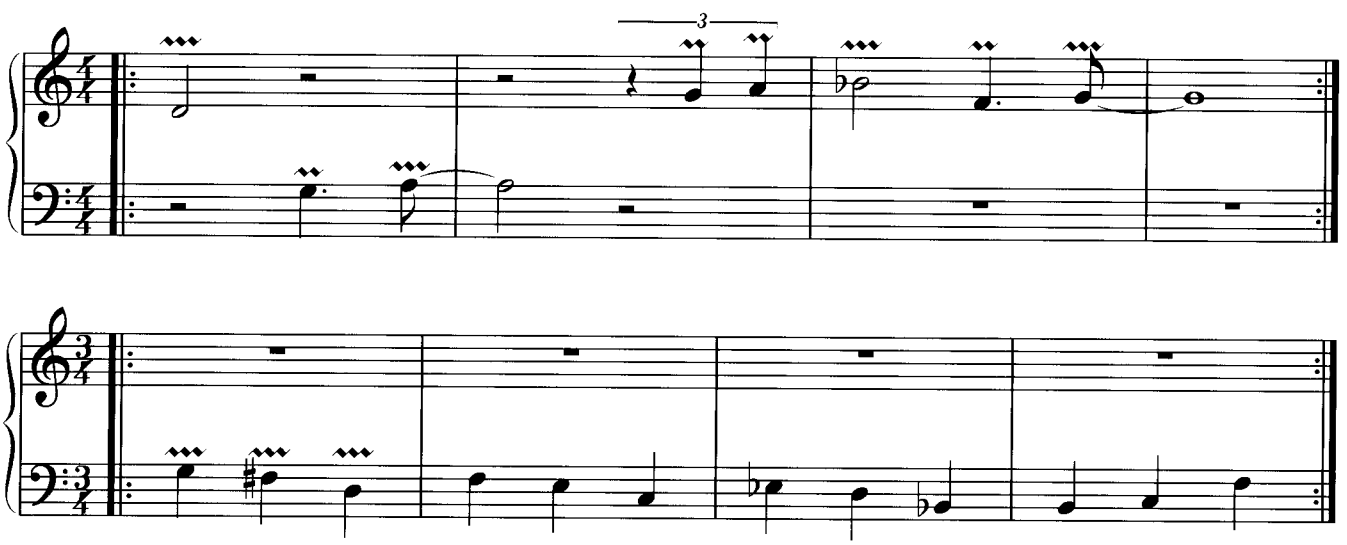
Vibrato

Das Spielen von Vibrato geschieht oft unkontrolliert und ist dem Zufall überlassen. In der richtigen musikalischen Situation (natürlich besonders auf einem Fretless Bass) kann ein schönes Vibrato wundervoll zur Expressivität des Spiels beitragen. Aber auch im Interesse der Lebendigkeit und des Durchsetzungsvermögens von schlichten und begleitenden Bass-Parts ohne solistischen und melodiösen Anspruch ist das Vibrato bei längeren Tönen wichtig. Bezeichnet wird das Spielen von Vibrato durch eine Wellenlinie (siehe auch in den Noten weiter unten), die sich direkt über dem Ton befindet, der mit Vibrato gespielt werden soll.

Die meistgespielte Art des Vibratos beruht auf einem mehr oder weniger intensiven Hin- und Herschaukeln der linken Hand, wodurch sich die Lage und der Druck des greifenden Fingers periodisch ändert. Schnelles "Schütteln" der linken Hand ist die zweite Variante, die besonders bei kürzeren Tönen angewendet wird, um dem Vibrato ein anderes Timing und eine andere Intensität zu verleihen.

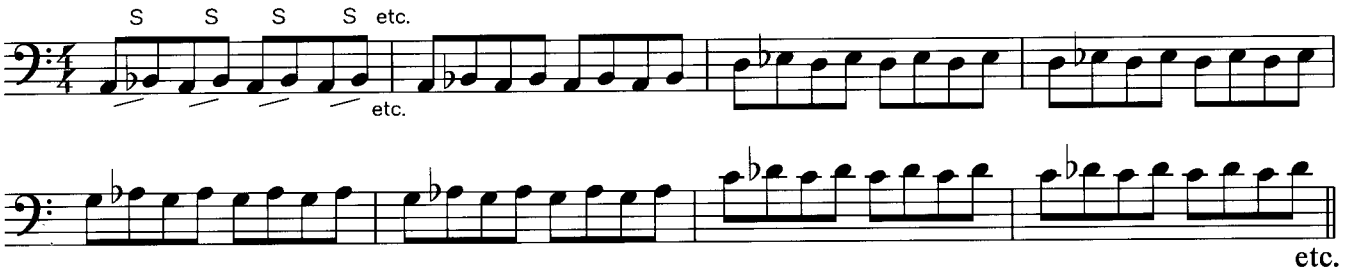


Spiele diese Beispiele mit einem langsamen Vibrato, einem schnellen Vibrato, mit einem Vibrato, das schneller bzw. intensiver wird, mit einem Vibrato, das langsamer wird (entspannt). Achte besonders auf eine angemessene Intensität, denn ein im Tempo unkontrolliertes und zu starkes Vibrato klingt so, als würdest du versuchen, zu intonieren (Pitch-Bending).

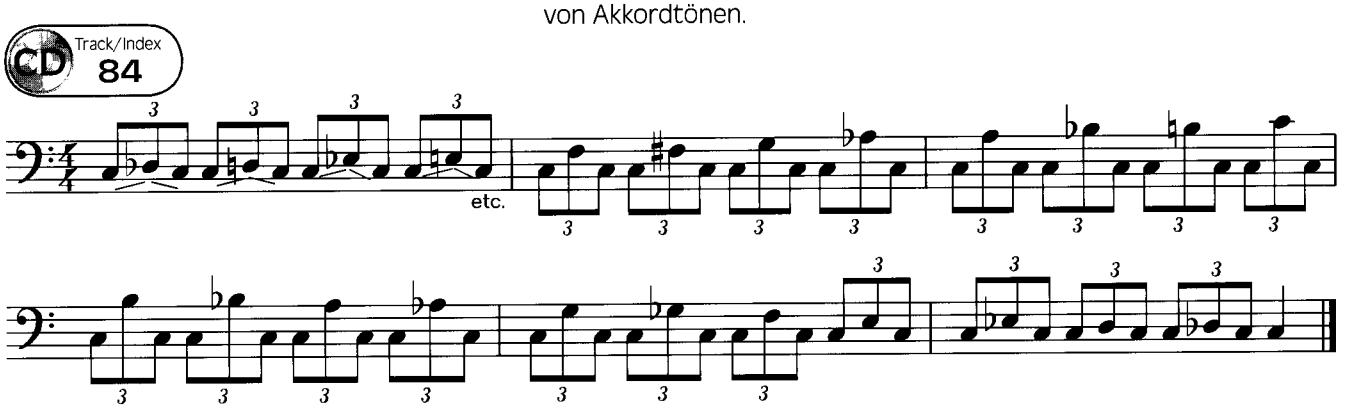


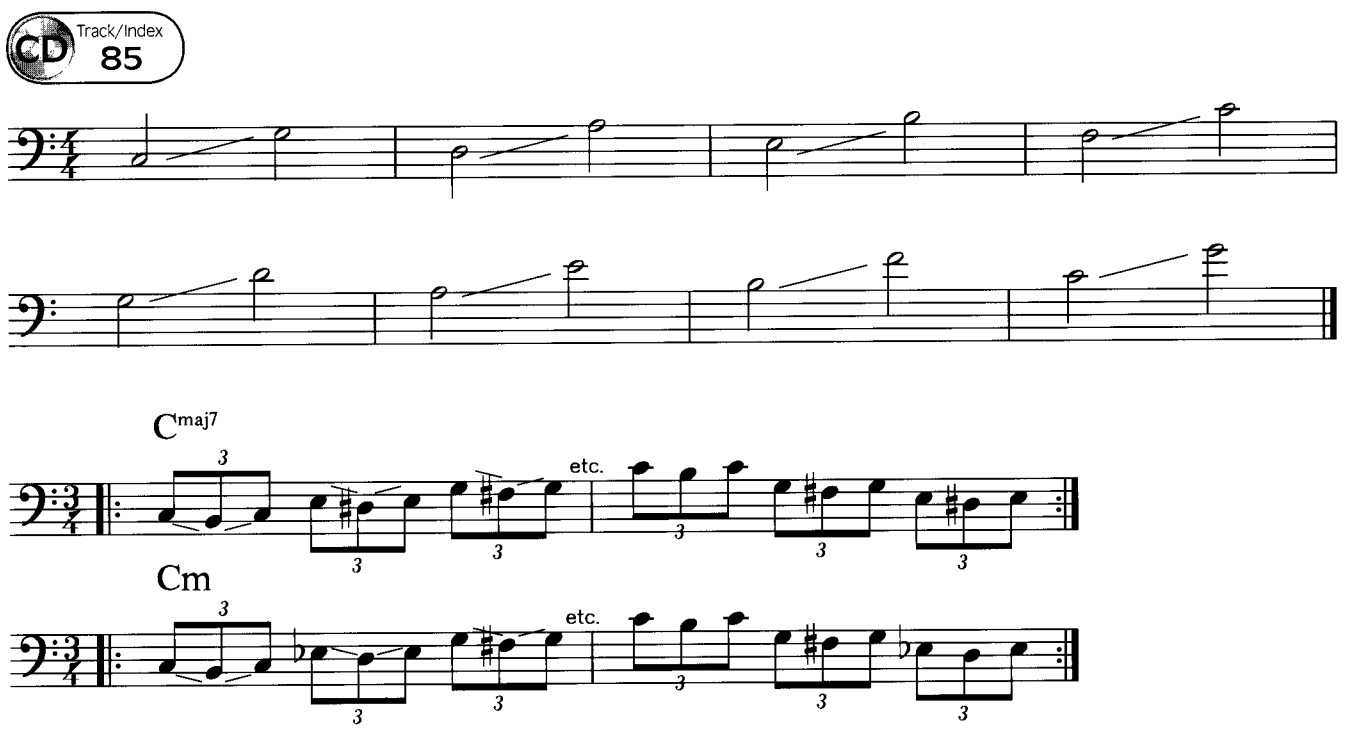
Glissando (slide)

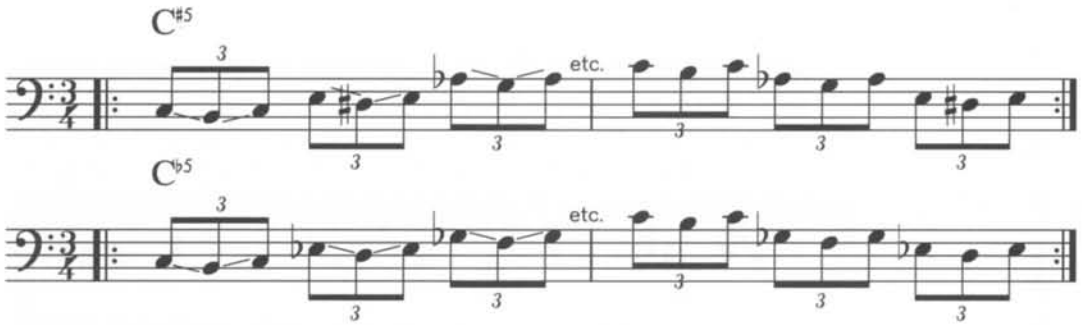
Hiermit wird die Technik bezeichnet, bei der mit dem gleichen Finger von einem Ton zu einem anderem gerutscht wird. Gekennzeichnet wird das Spielen von Glissando durch einen geraden Strich, der sich zwischen den Tönen befindet, die mit einem Glissando verbunden werden sollen. In vielen Büchern ist auch einen **S** oder **SL** (slide) zu finden. Besonders zu beachten ist immer der Ton, auf dem das Glissando aufhört. Spiele die Beispiele mit allen denkbaren Fingersätzen.



Es folgen Übungen mit Glissando zwischen Tönen innerhalb von Skalen, in Intervallen (z.B. Quinten) und als Effekt beim Umspielen von Akkordtönen.





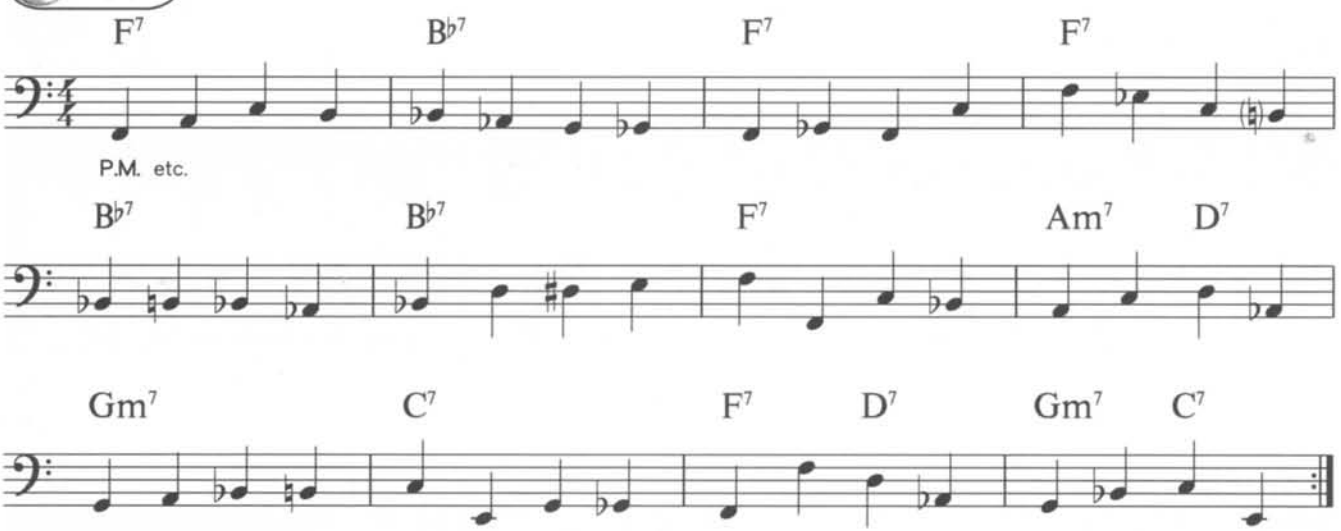


Glissando kann, besonders bei großen Intervallen, auch mit Hammer-on´s oder Pull-off´s kombiniert werden, indem zusätzlich zum Abschluß des Gleitens ein anderer Finger auf die Saite aufsetzt, oder der gleitende Finger abgezogen wird.

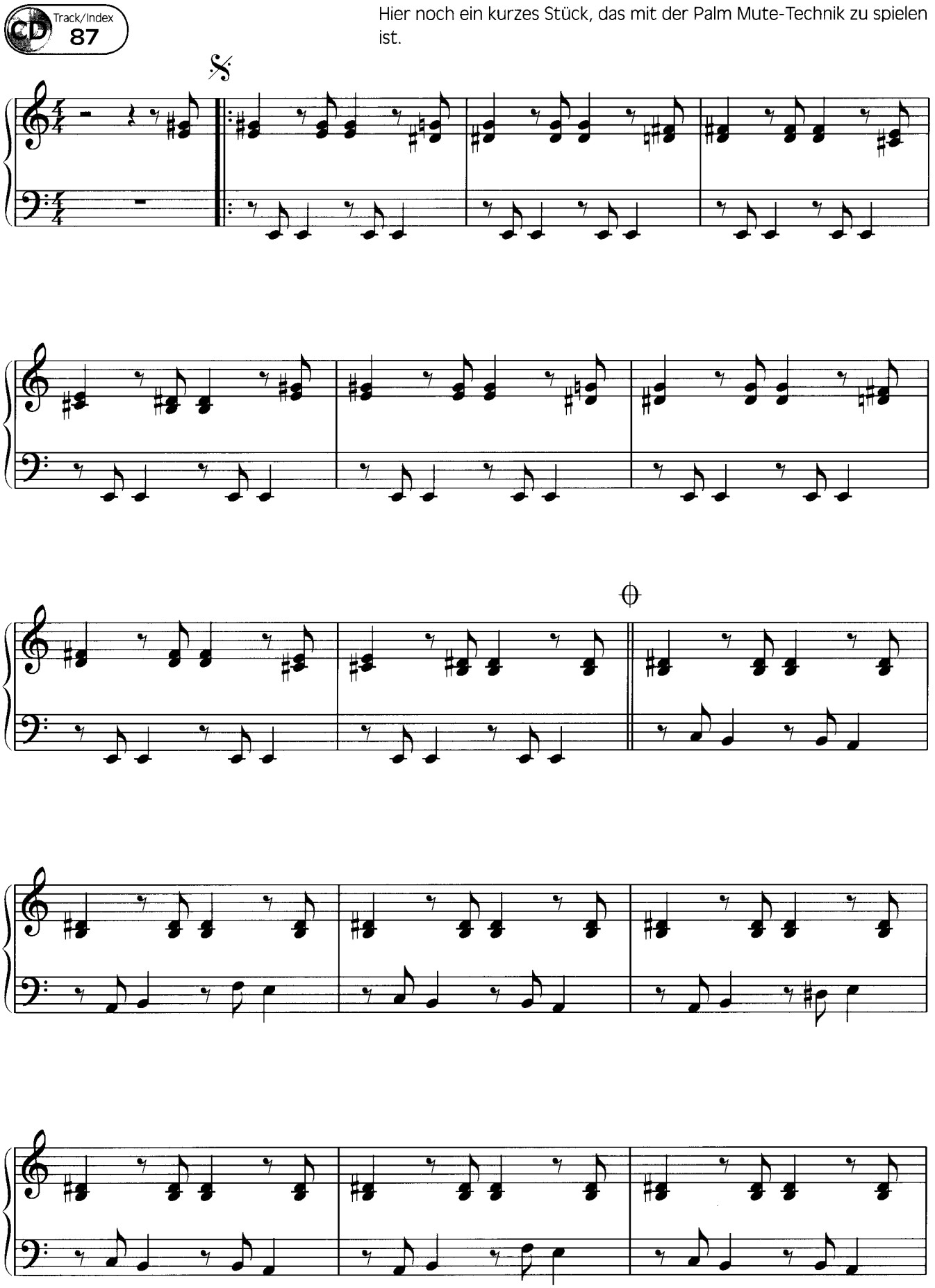
Dämpfen (Palm Mute)

Diese Technik verlangt, daß du die Handfläche deiner rechten Hand leicht auf die Saiten legst, und zwar am besten so nah an der Brücke wie möglich. Jetzt zupfst du mit dem Daumen die Saiten und bekommst dadurch einen abgedämpften Staccato-Ton. Diese Technik wird auch als ***Palm Mute*** bezeichnet, und notiert wird sie durch ein P.M., direkt über den Tönen, die mit dieser Technik gespielt werden sollen.

Im folgenden Beispiel klingt der E-Bass ähnlich einem Kontrabass. Auf dem Fretless Bass macht sich dies besonderes gut.

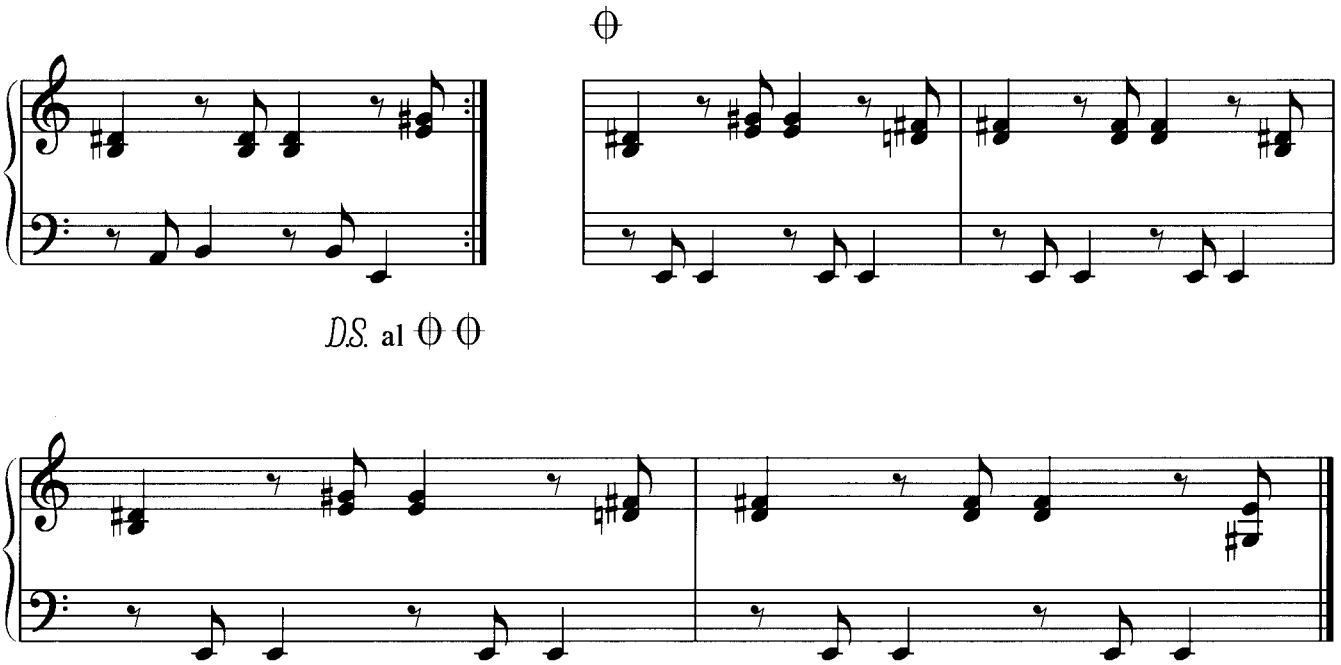


Versuche, den Druck mit dem Daumen so differenziert wie möglich zu spielen. Dynamische und klangliche Unterschiede sind auch durch das Verschieben der rechten Hand zu erreichen. Spiele alles in diesem Buch mit dieser Technik.



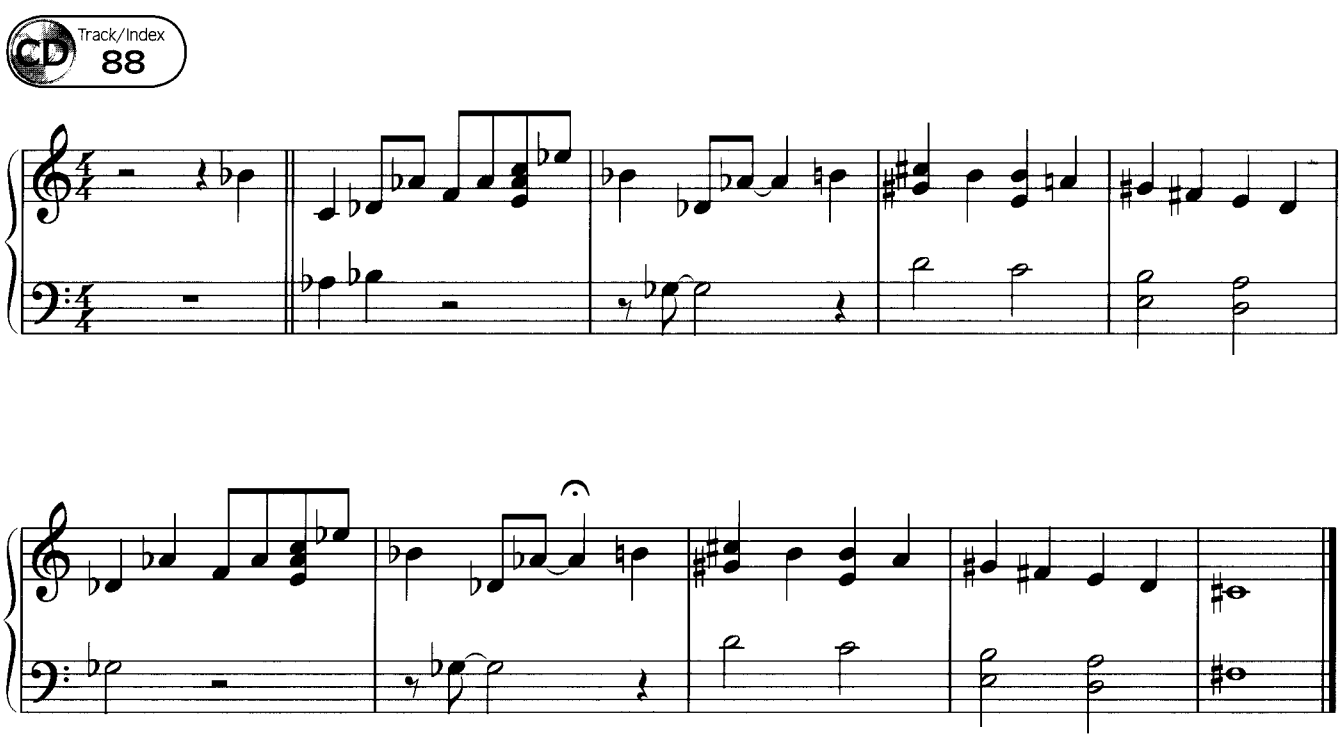
Hier noch ein kurzes Stück, das mit der Palm Mute-Technik zu spielen ist.

© 1997 by AMA-Musikverlag

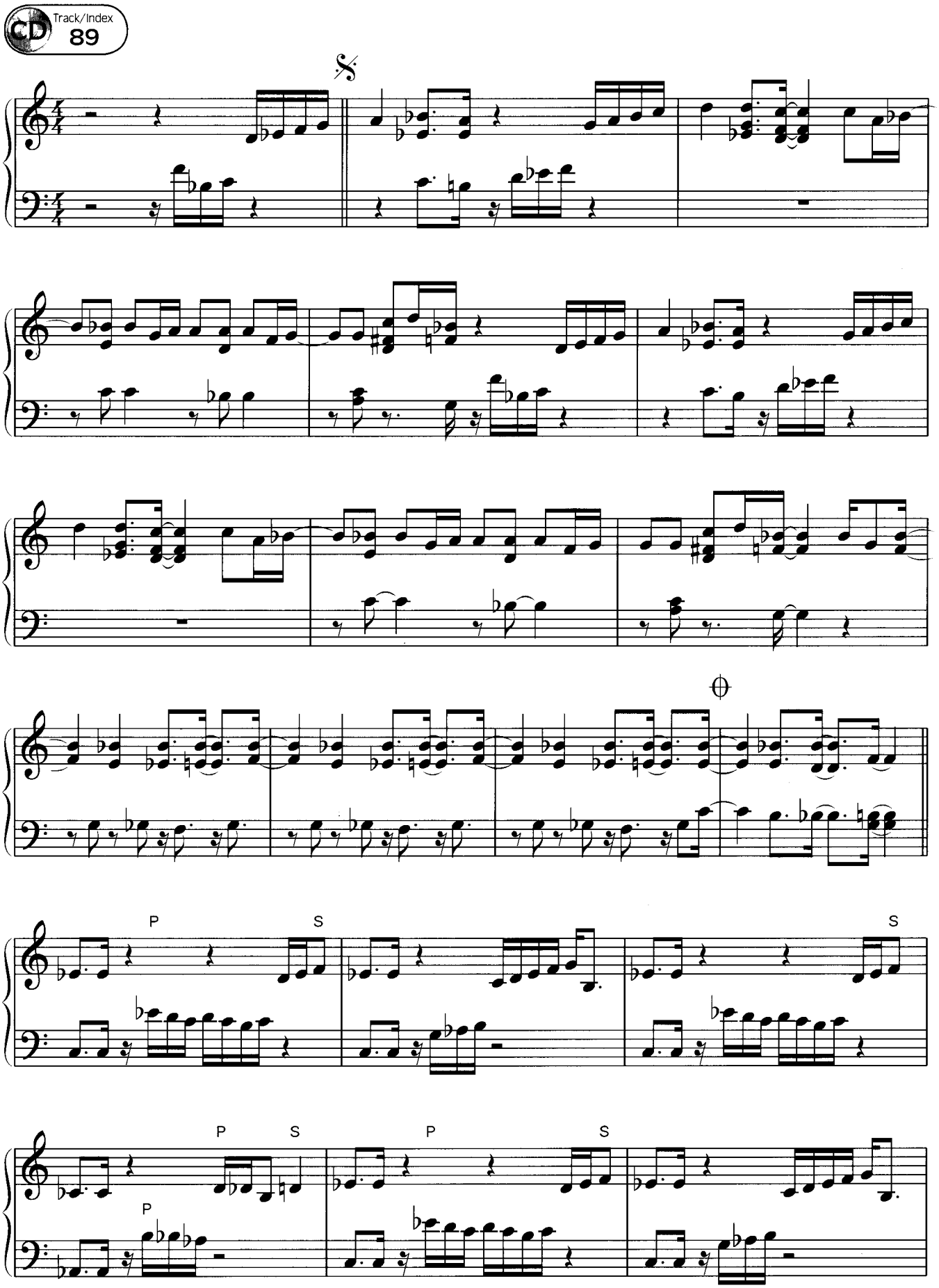


Solostücke

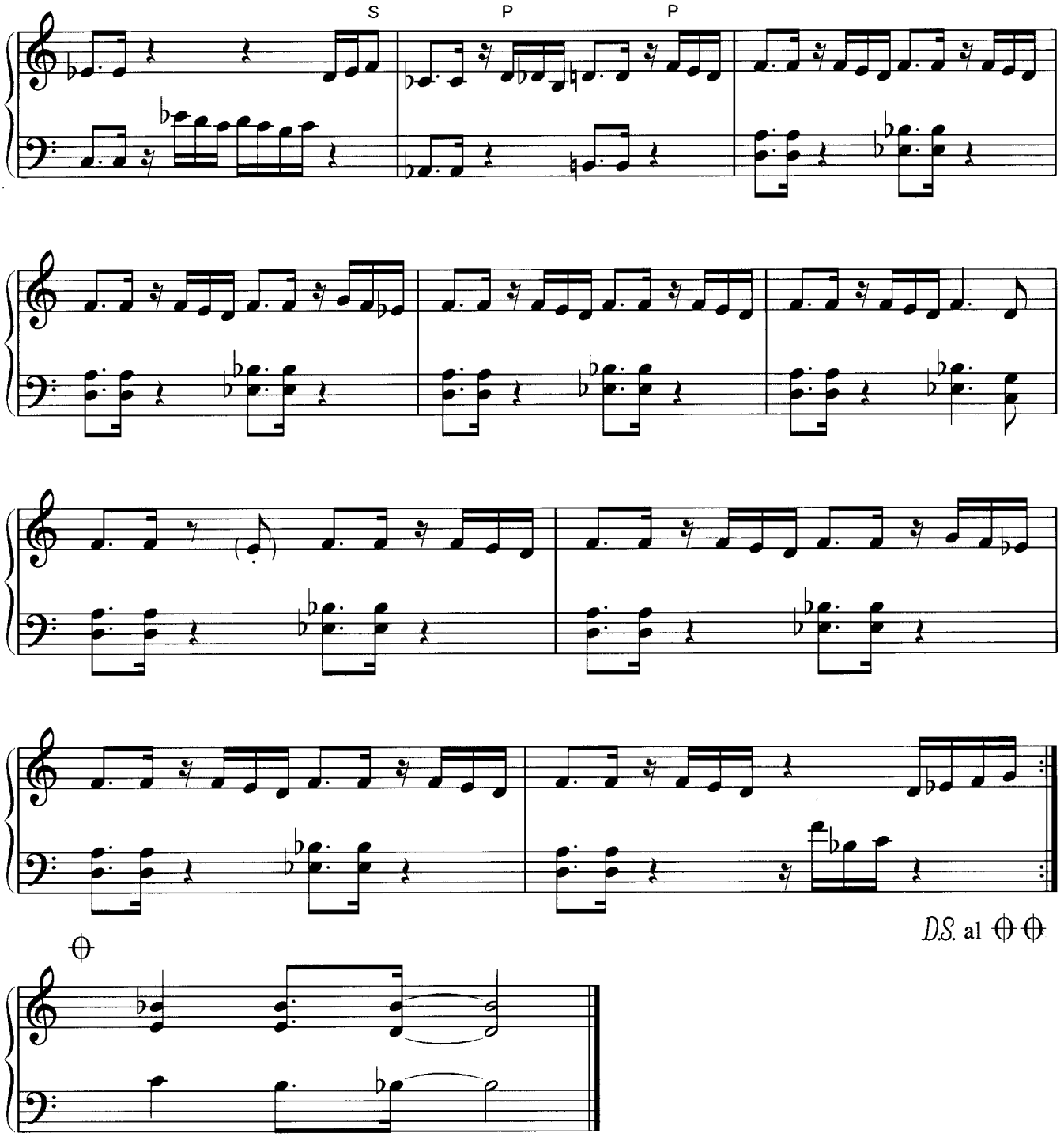
Es folgen noch ein paar Stücke, bei denen sich alle im Abschnitt *EXPRESSIONS* besprochenen Techniken gut einsetzen lassen. Versuche beim Interpretieren polyphon zu denken – also Baß- und Melodiestimme wie zwei verschiedene Instrumente zu behandeln.



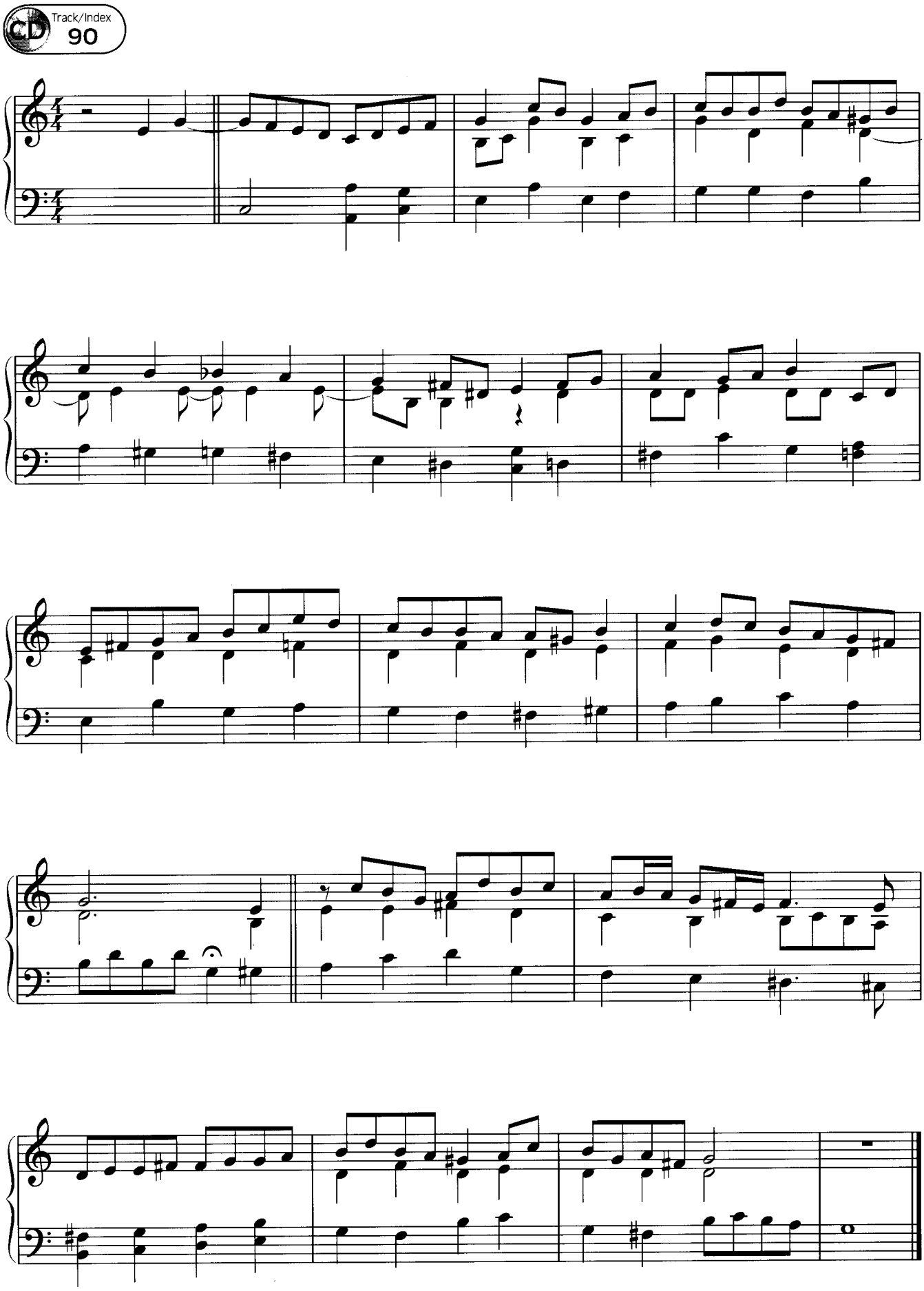
© 1997 by AMA-Musikverlag



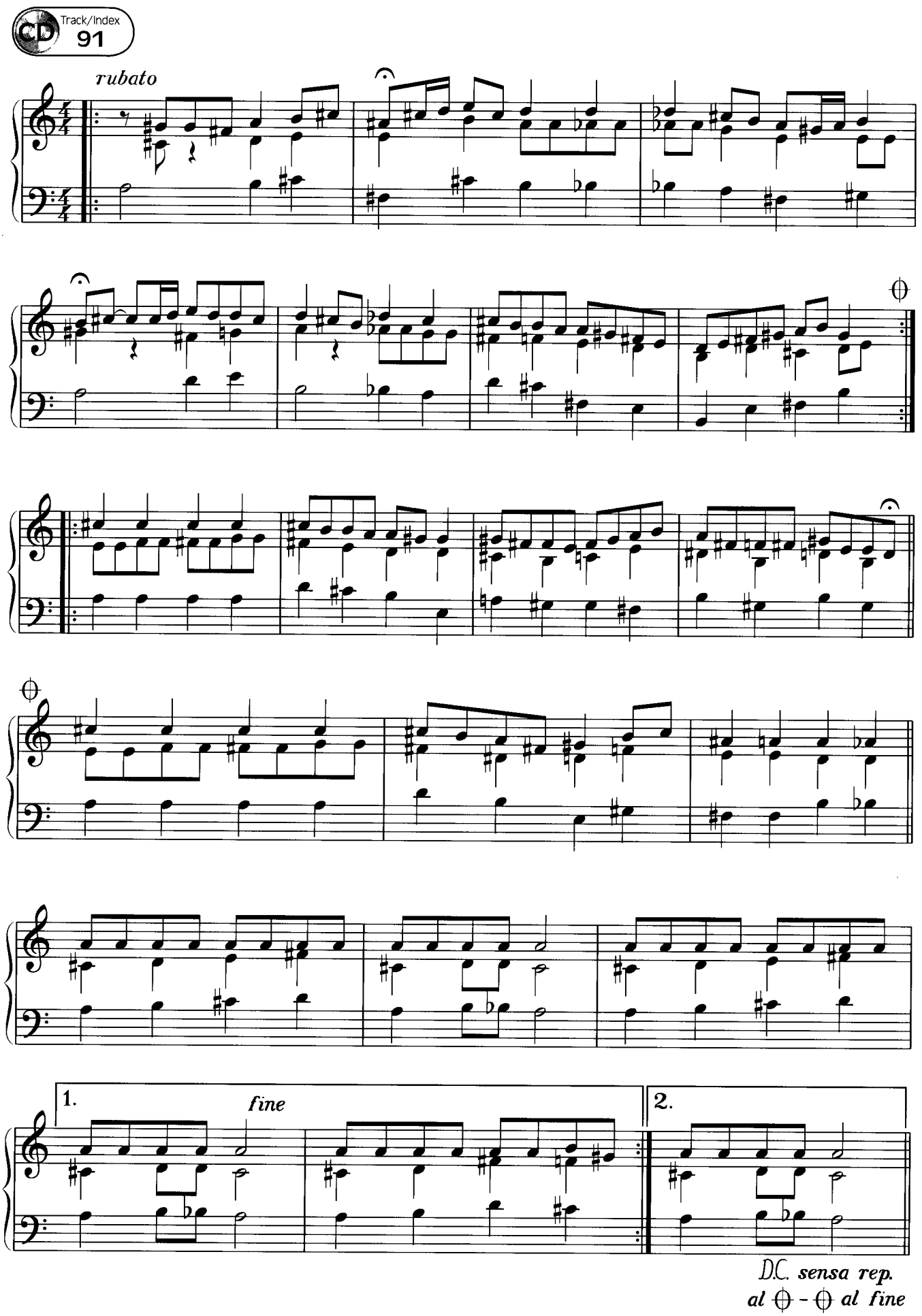
© 1997 by AMA-Musikverlag



© 1997 by AMA-Musikverlag



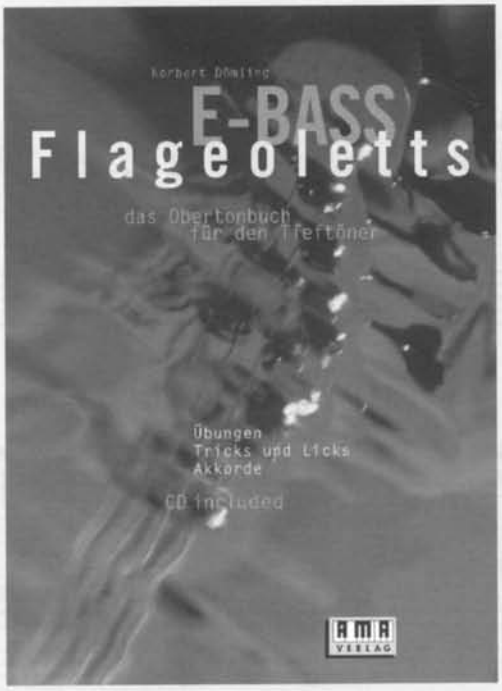
© 1997 by AMA-Musikverlag

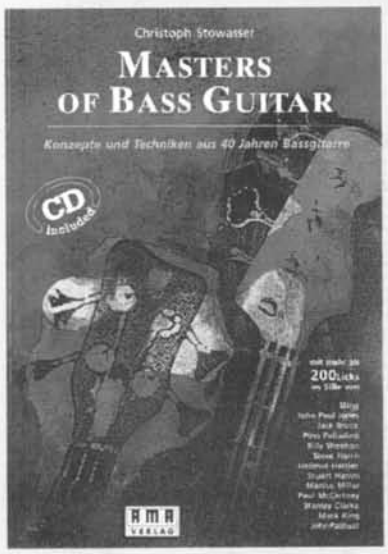


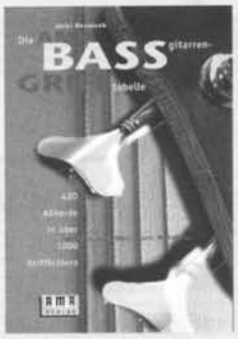
© 1997 by AMA-Musikverlag

AMA VERLAG

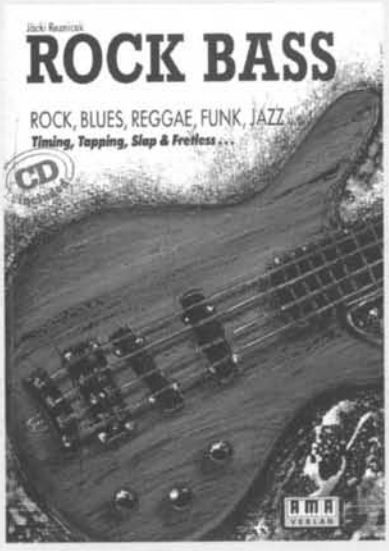
Die Fachliteratur für Bassisten..

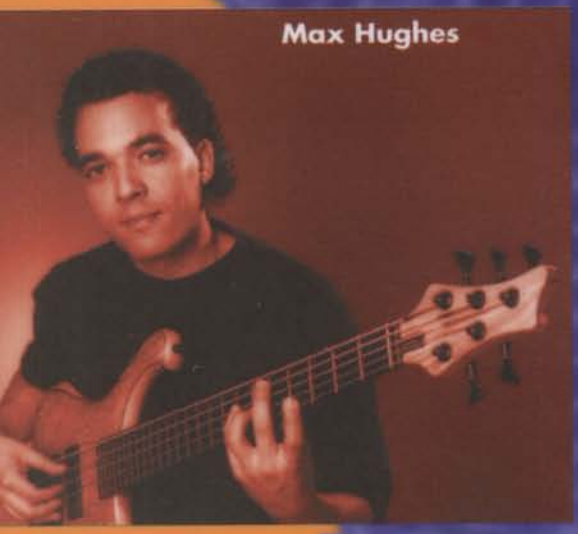






Bass ta!





- Jahrgang 1963, seit seinem 6. Lebensjahr musikalisch aktiv
- 1983 - 1985 Studium der klassischen und modernen Musik an der UC. San Diego
- 1989 - 1993 Stipendium und Graduierung mit Cum Laude vom Berklee College of Music
- abgeschlossen mit einem Bachelor of Music, Schwerpunkt Komposition und Arrangieren
- seit 1994 Dozent an der Hochschule für Musik Hanns Eisler, Berlin
- Live- und Studioarbeit als Bassist, Komponist und Arrangeur in Europa, Brasilien und den USA

Mit dieser methodisch anspruchsvollen und praxiserprobten Zusammenstellung von Übungen, Erläuterungen und Stücken kann der ambitionierte Bassgitarrist über seine traditionelle Rolle als Begleiter weit hinauswachsen.
Schwerpunkte sind die musikalischen Kenntnisse und der bewußte Einsatz von Techniken, mit denen die Bassgitarre gleichzeitig zum Harmonie- und Melodieinstrument wird.

Voraussetzungen: Grundkenntnisse im Notenlesen, zu Begriffen der Harmonik und Rhythmik und eine Bassgitarre mit 4, 5 oder 6 Saiten.

AMA VERLAG

ISBN 3-927190-79-9

4 018262 101768